免责声明

杂志信息：

名称：掌机王SP VOL.174 别册

作者：aogu1234

制作软件：Adobe Acrobat X pro

制作时间：2012年2月7日

页数：64页

PSV及相关游戏介绍。

PSV实用别册



CONTENTS

目录

卷首特辑

游戏实用指南



文 LIKY 美编 咕噜

PSV完全图解

索尼的新一代掌机PlayStation Vita（以下简称PSV）于2011年12月17日在日本发售，作为PSP的继任者，PSV不仅在机能上大幅强化，还在操控上加入了更多的元素，5英寸的OLED触摸屏、双摇杆、背触摸板……让这台次世代掌机充满了新科技的韵味。在上一辑开箱评测中，我们对Wi-Fi版的主机做了一番介绍，这次我们以3G/Wi-Fi版（以下简称3G版）为主角，以图片为主的方式向大家展示PSV的各种细节。



▲日版3G版PSV的包装盒，首批的型号为PCH-1100 AA01，包装右下角贴有日本3G服务运营商DoCoMo的标志。



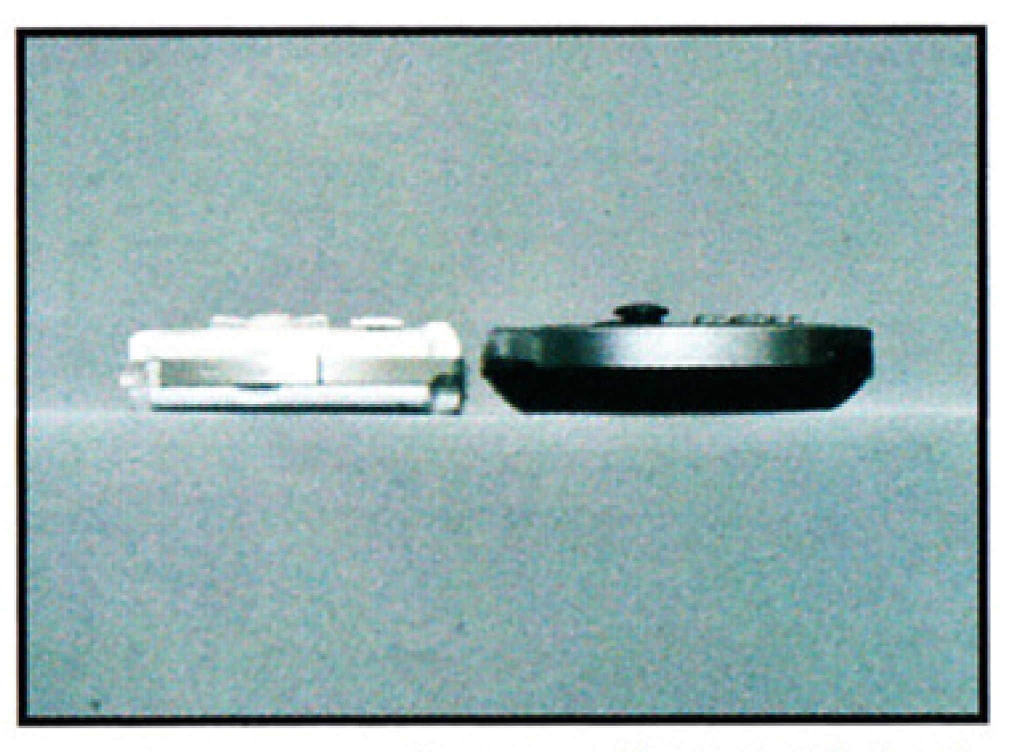
▲盒子打开后首先看到的是说明书。



▲包装盒内的全部物品包括PSV主机、电源、电源线、USB数据线、说明书等，因为是3G版，盒内附赠一张DoCoMo电话卡。



▲与PSP-2000（上）相比，PSV明显要大一圈，PSV尺寸为182.0×18.6×83.5mm，PSP-2000为169.4×18.6×71.4mm。



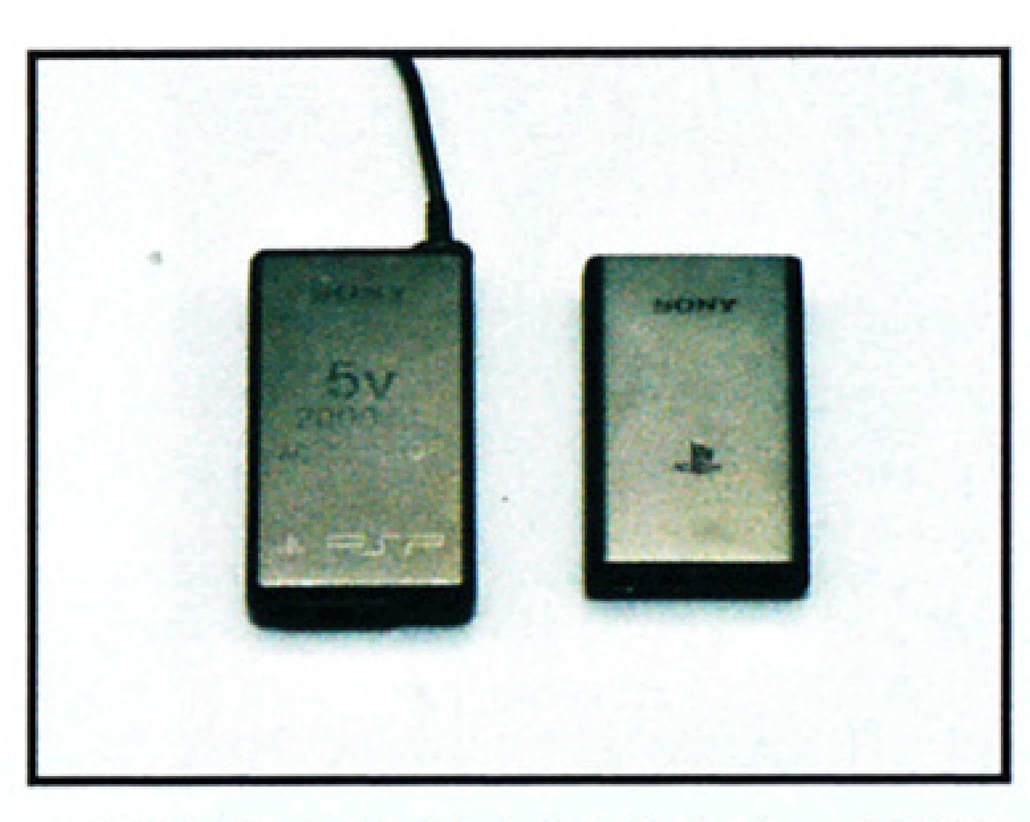
▲PSP-2000与PSV的厚度则大致相同。



▲3G版PSV的质量为279克，实测为280.5克。



▲USB数据线连接在PSV的下部，这条线既可以给PSV充电，又可以用来传输数据。



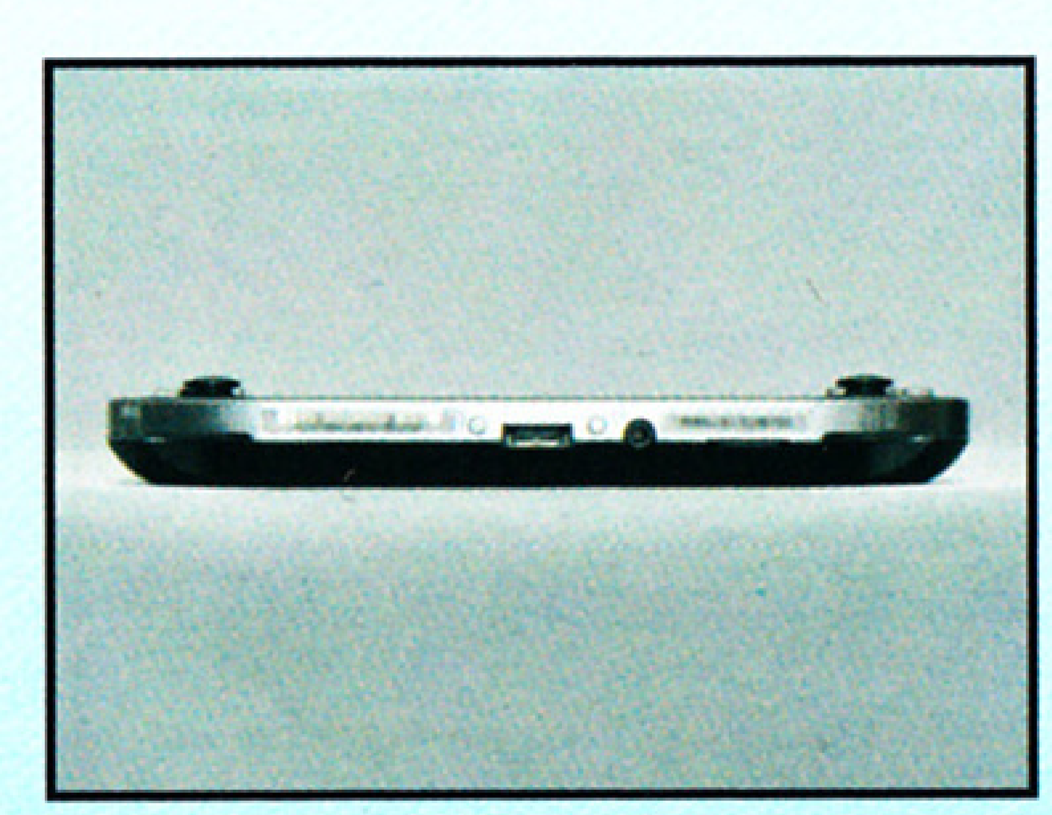
▲相比与PSP的电源（左），PSV的电源（右）要稍小一点，两者电源都是110V～220V，全球通用。



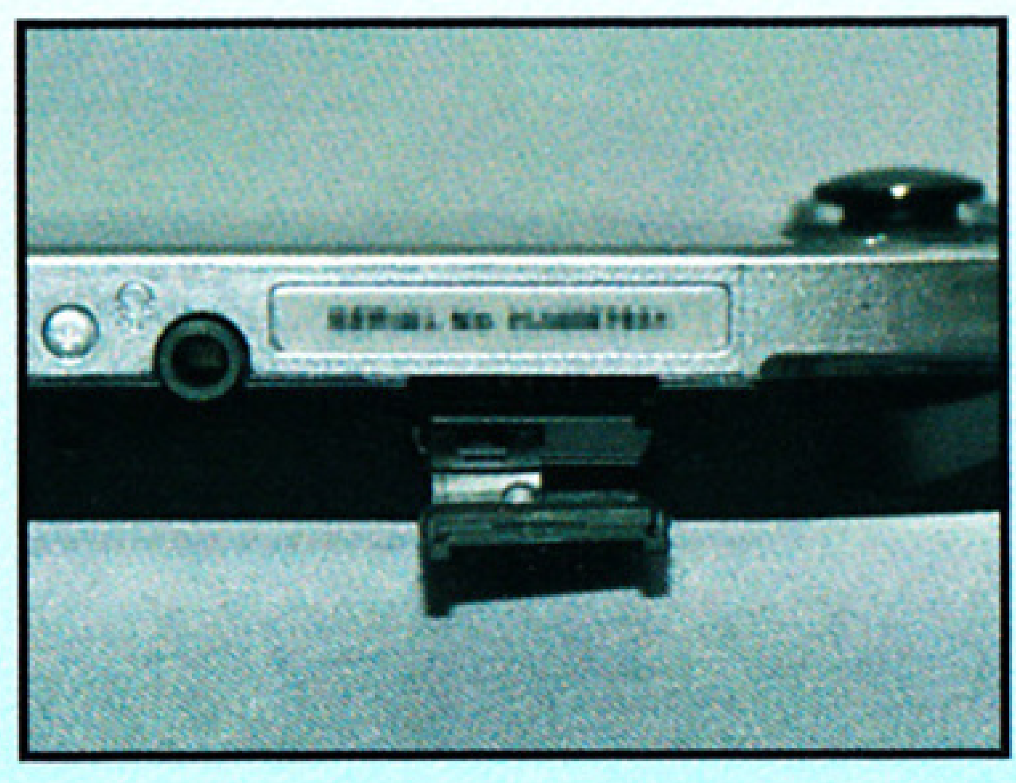
▲电源的一端为标准USB接头，可以给其他USB设备充电哦。



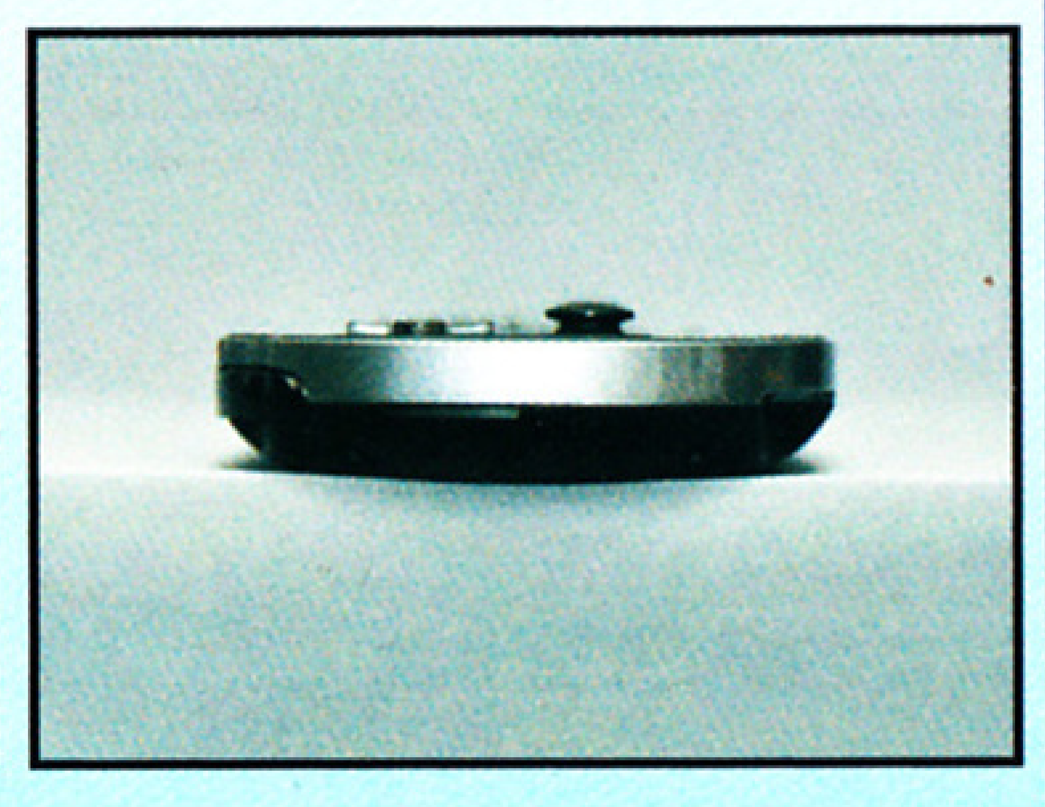
▲电源一端连接电源线，一端连接USB数据线，这样便可为PSV充电。



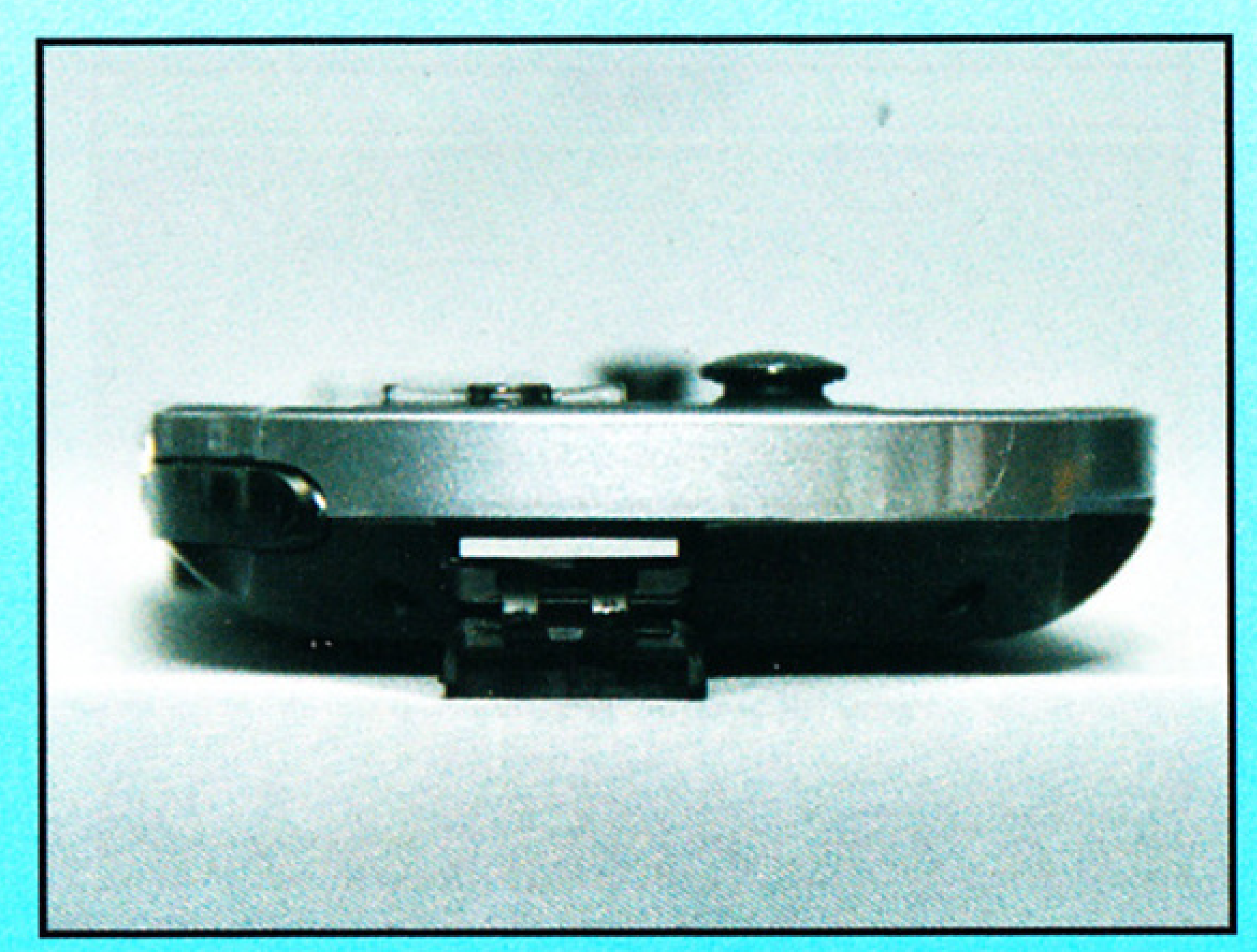
▲主机的底部可以看到多用途连接端口（USB充电、数据传输等）、耳机插孔、麦克风和记忆卡插槽。



▲打开防尘盖可以看到记忆卡插槽，插槽采用弹片式设计，记忆卡插入后再次按下可以弹起。



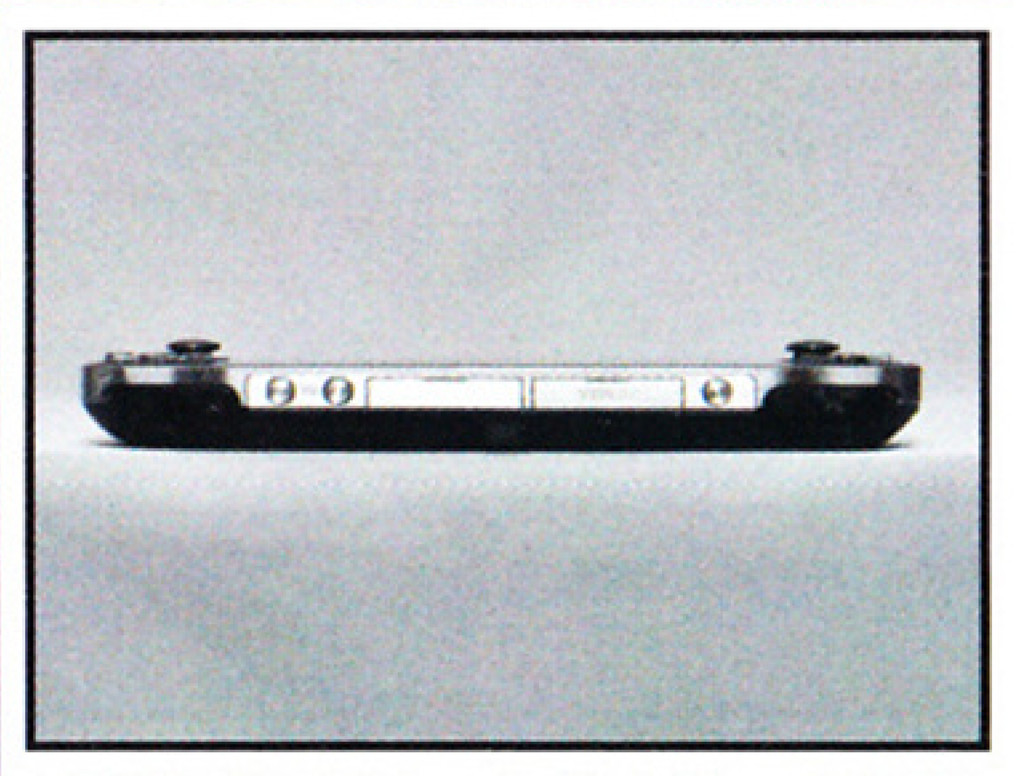
▲左右两侧都是圆型设计，包裹一层金属样的边框。



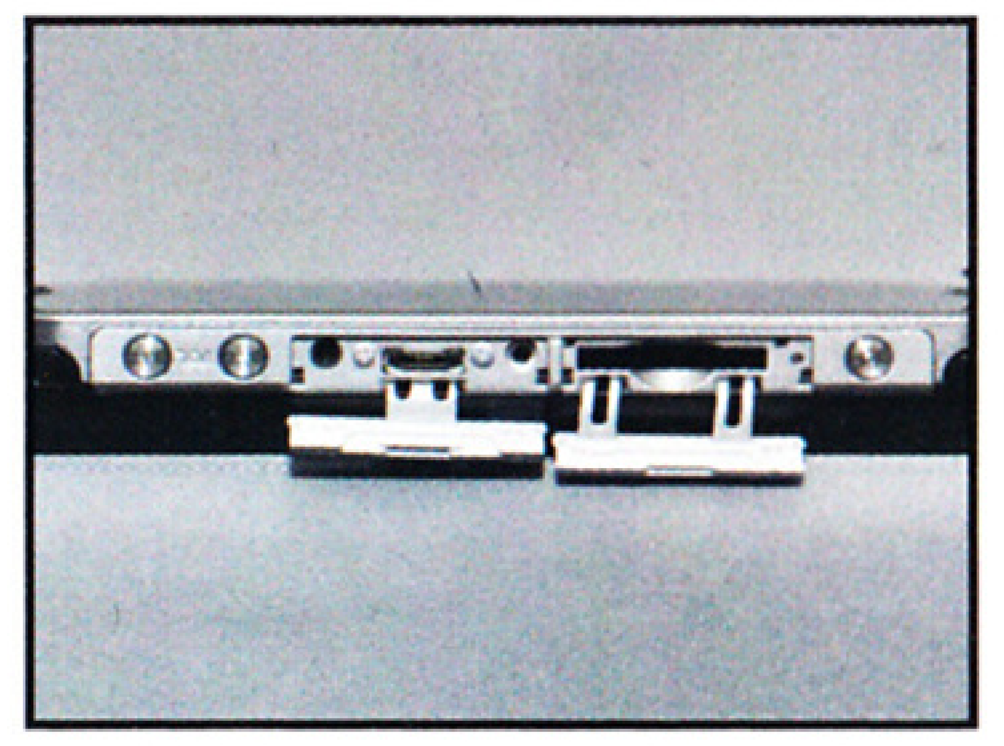
▲3G版PSV的左侧有SIM卡插槽（Wi-Fi版无），带有防尘盖。



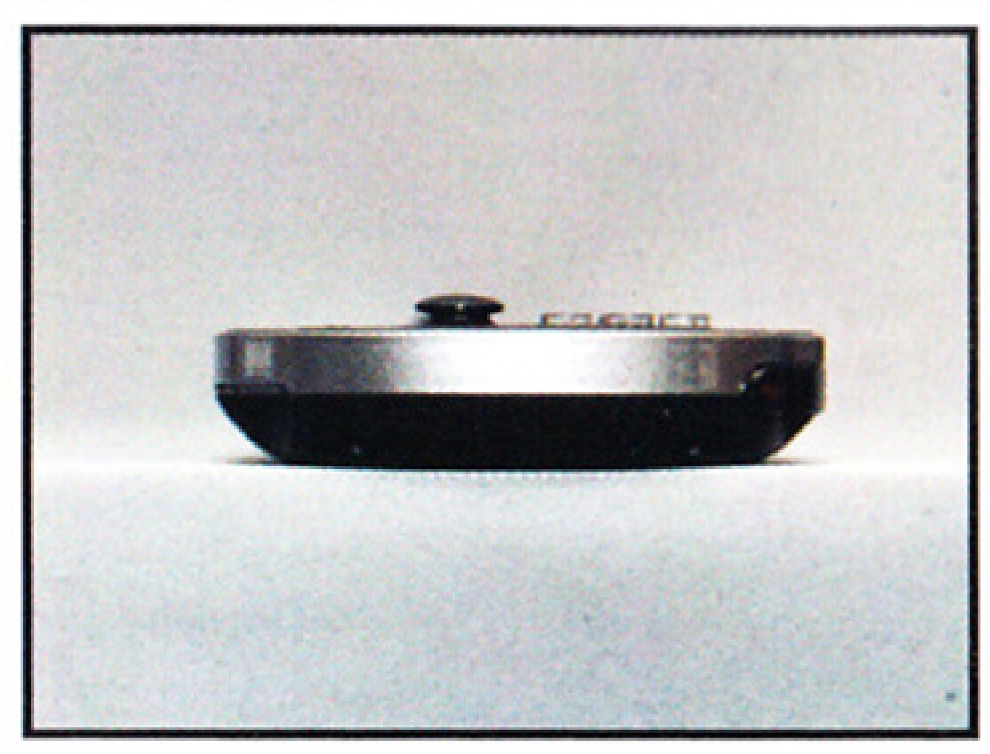
▲SIM卡插槽内带有卡托，可以完全抽出，所使用的SIM卡为标准大小。



▲顶部除了有L、R键之外，还配置有电源键、音量调节键、游戏卡插槽以及配件端口。



▲配件端口（左）和游戏卡插槽（右）都带有防尘盖。



▲主机的右侧非常干净，没有什么端口。



▲主机的正面，5英寸的OLED大屏幕占据机身了大片区域，该屏幕是支持多点触摸的电容屏，分辨率为960×544，是PSP的4倍。



▲屏幕左侧分布有方向键和左摇杆，摇杆下方是PS键，PS键带有状态灯效果，充电时亮起为橘红色，收到消息时会闪烁蓝色灯。



▲PSV的摇杆采用的是PS系手柄上的摇杆样式，而不是PSP那样滑动式的滑杆，手感很好。



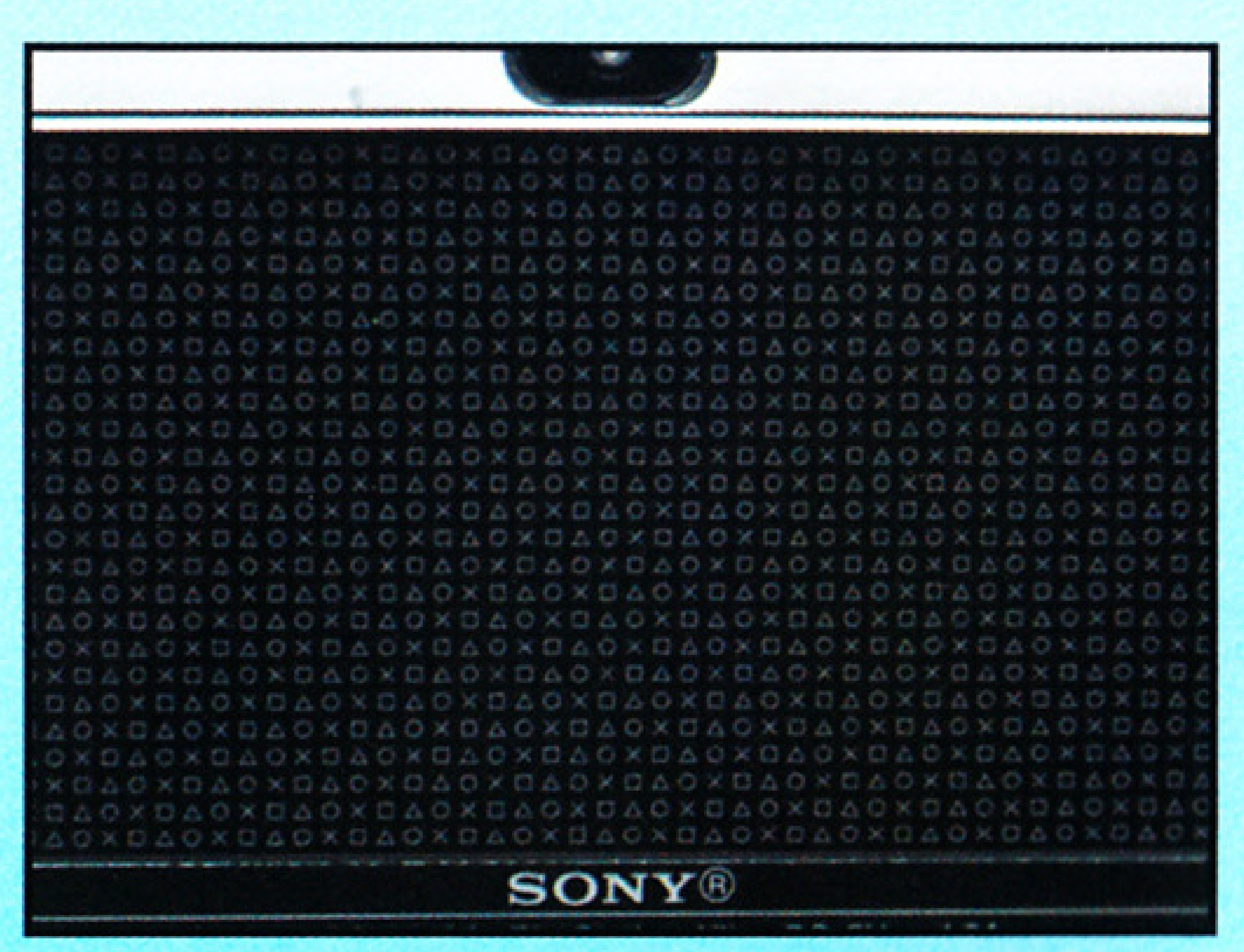
▲屏幕右侧是○、×、△、□4个功能键以及右摇杆，按键相比PSP要小一些，右摇杆的下方是Start键和Select键。



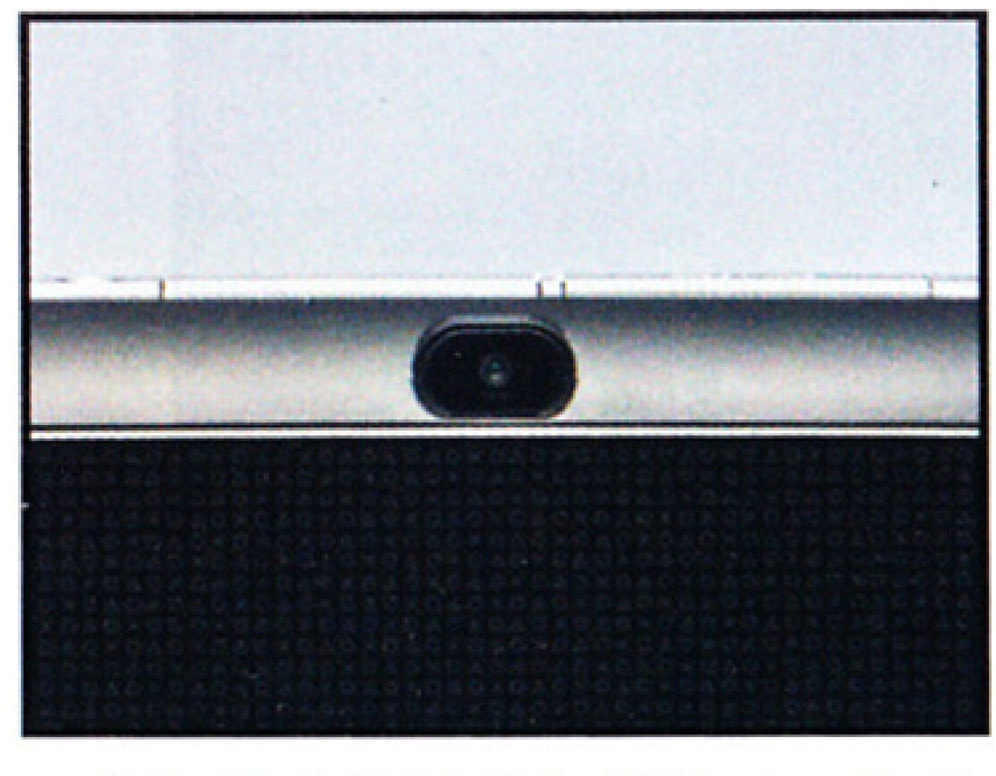
▲○、×、△、□功能键的左上方隐藏着正面摄像头。



▲主机背面有着大范围的背触摸板，支持多点触摸。背部左右两边凹下去的设计可以让玩家获得更佳的握持感。



▲背触摸板密布着索尼经典的○×△□图案，实际上非常光滑。



▲背部的上端是背部摄像头，与前置摄像头一样为30万像素，能拍摄640×480的照片。



▲背部左下方的LOGO和文字表明本机搭载有无线LAN和3G机能。



▲开机后的主菜单画面，分布着类似智能手机一样的程序图标，只支持触摸操作哦。



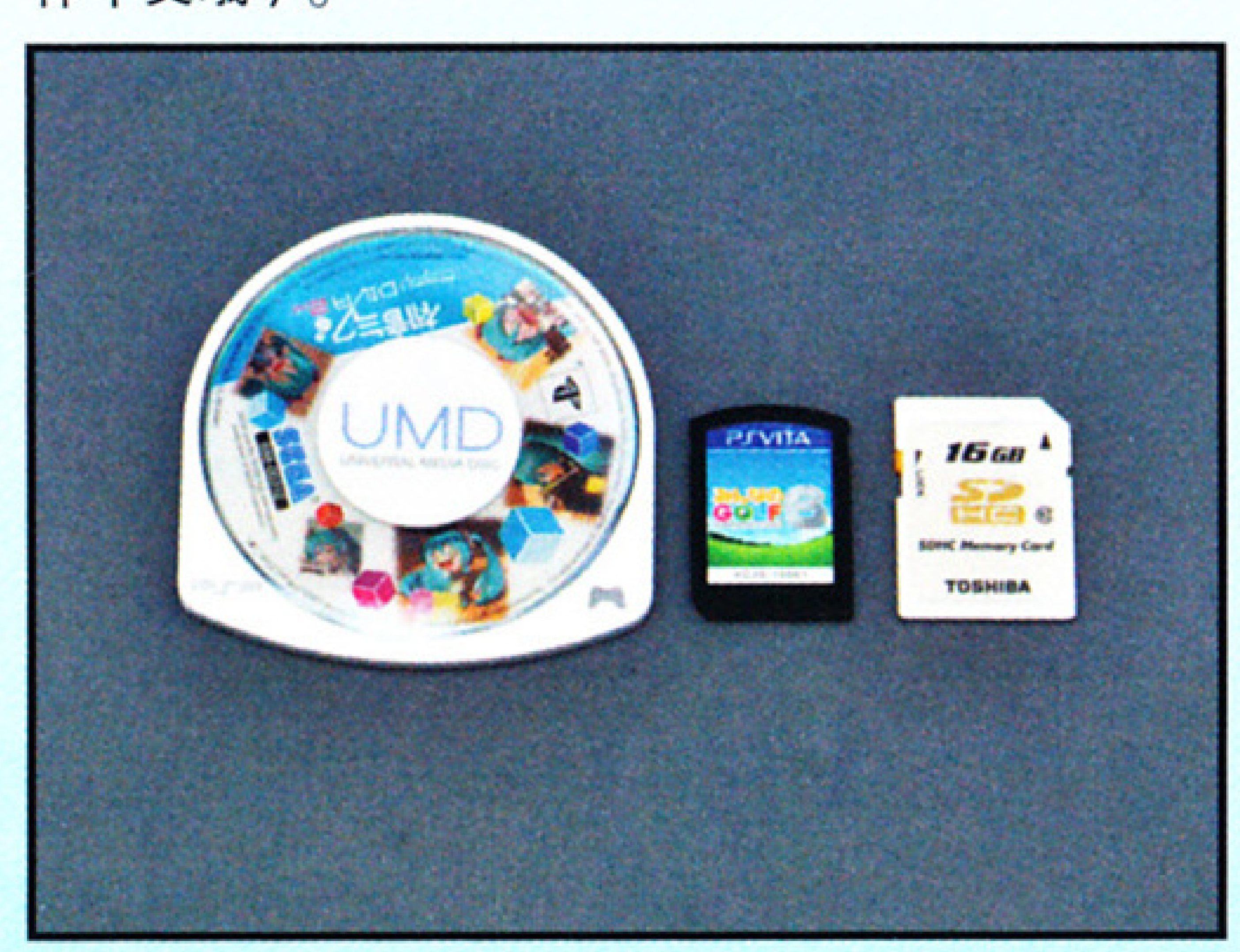
▲3G版在日本的运营商为NTT DoCoMo，所以左上角显示DoCoMo的信号标志，旁边的图标分别是Wi-Fi和蓝牙的标志。



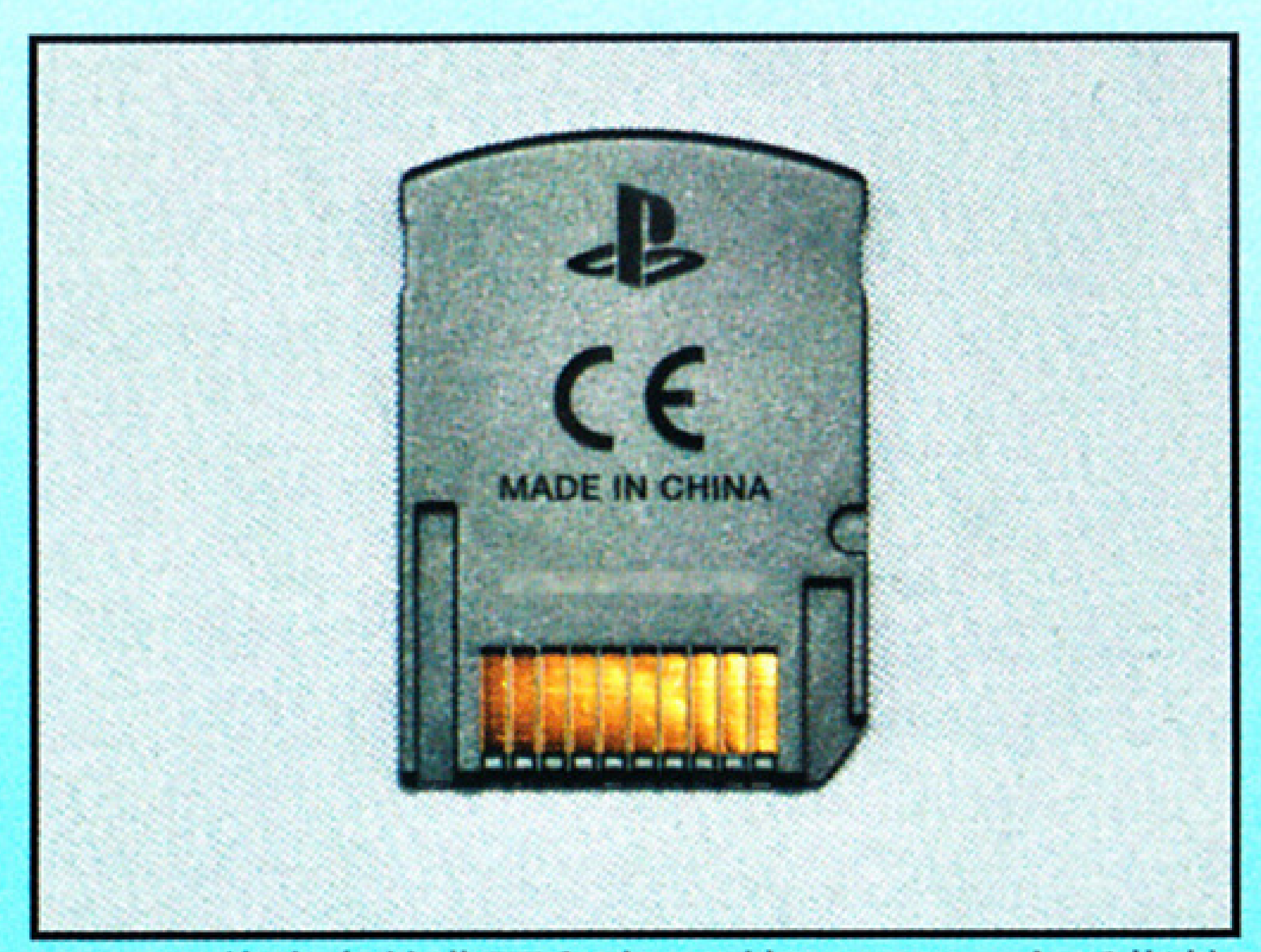
▲PSV的详细使用说明采用线上方式提供，保证PSV上网便可随时查看，支持多国语言（包括简体中文哦）。



▲PSV的游戏卡盒（右）比PSP的卡盒（左）短不少，同时也薄一些。



▲PSV的游戏卡（中）相比SD卡（右）要小一圈，对比UMD碟则完全是压倒性的“纤细”了，这就是游戏载体的瘦身进化。



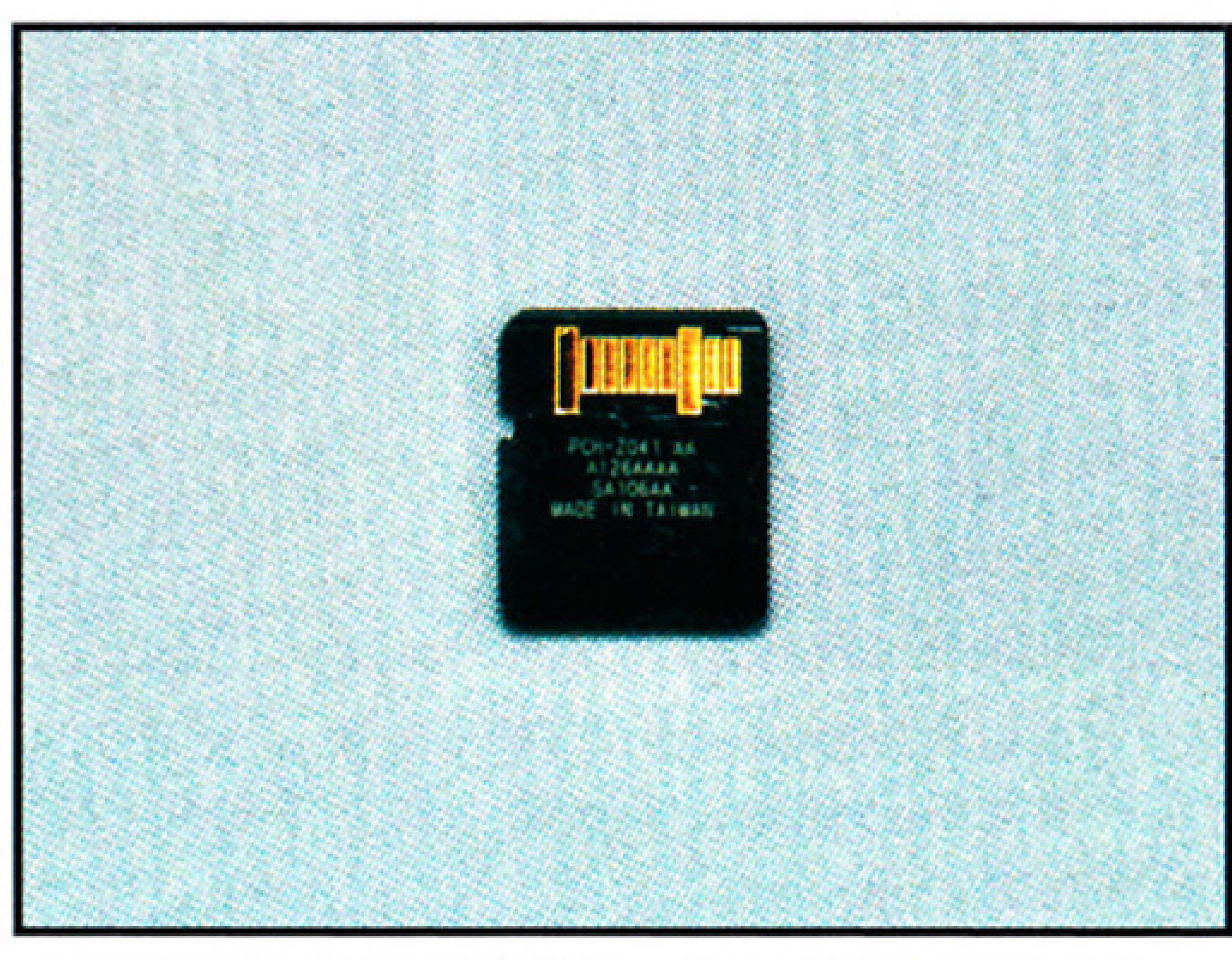
▲PSV游戏卡的背面印有PS的LOGO，金手指接口端为10针。



▲PSV的游戏卡插槽在主机顶部，打开防尘盖便可将卡带插入，插槽同样采用弹片式设计。



▲PSV的专用记忆卡（右下）与TF卡（右上）差不多大，非常小巧。


▲PSV记忆卡背面的样子，金手指接口端为9针。


▲记忆卡插槽在主机底部，同样也需要打开防尘盖才能插入记忆卡。

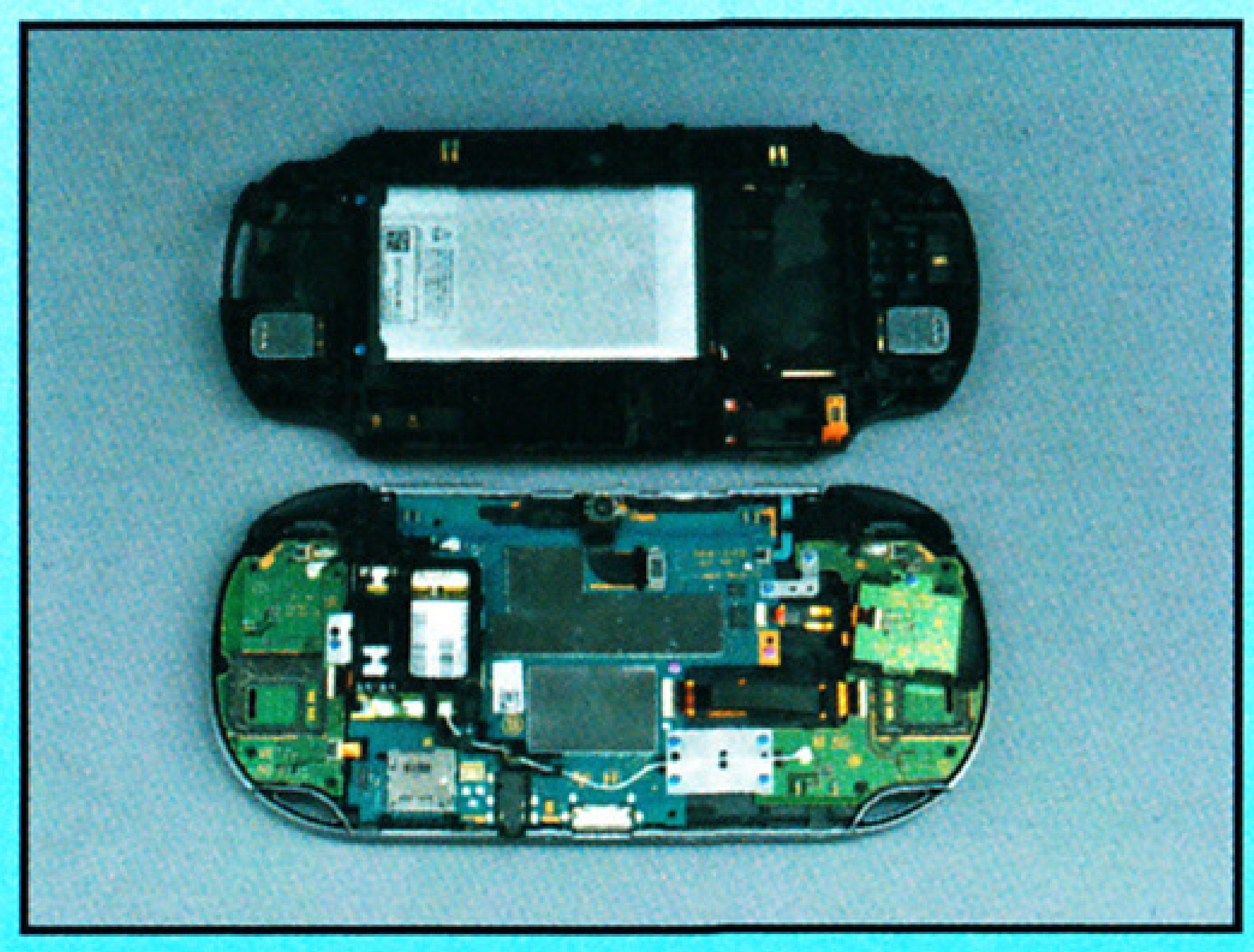


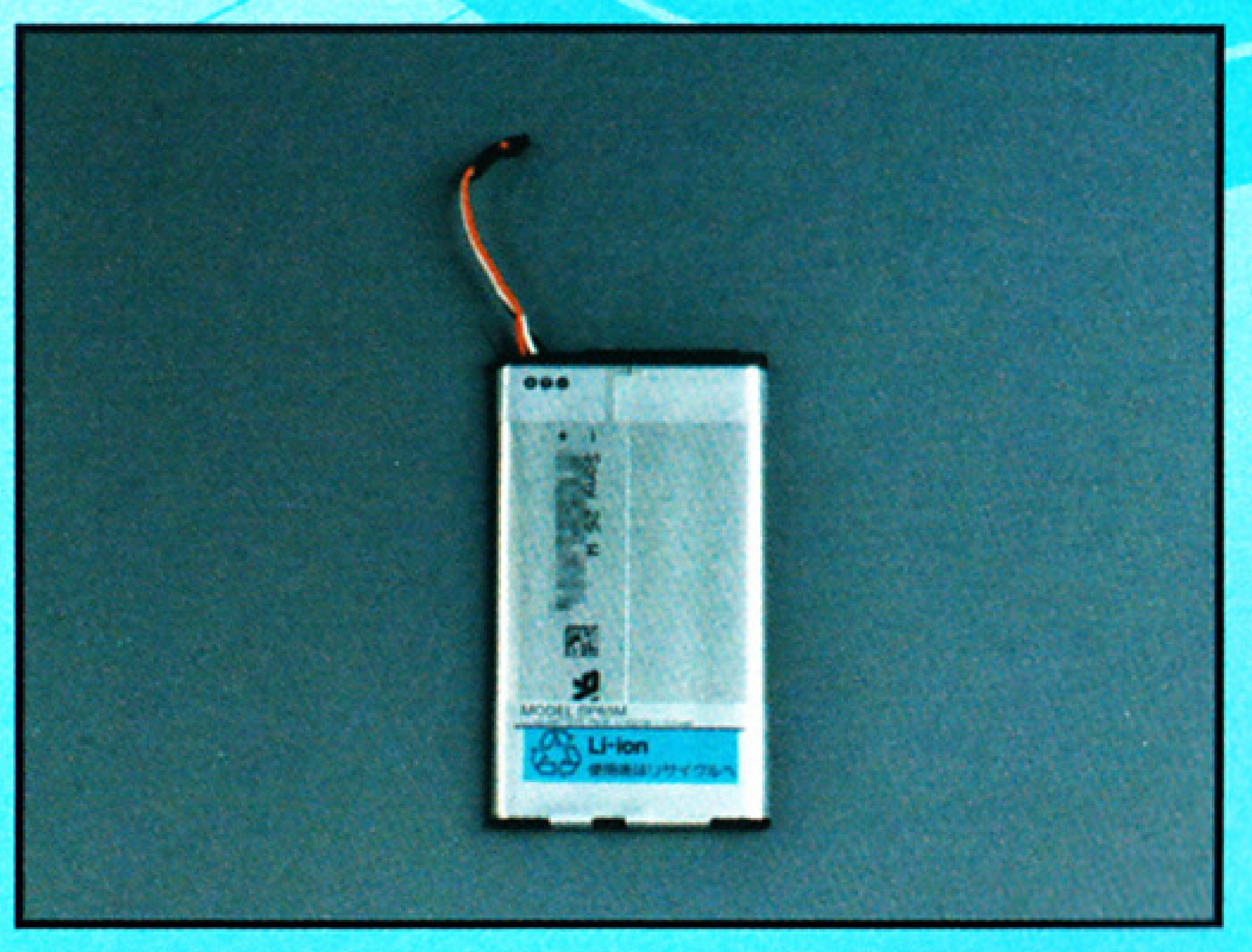
▲首发PSV固件版本为1.03，在主机发售的当天，官方就提供了1.05的更新，截稿前最新固件已更新到1.51。

PSV内部大解剖

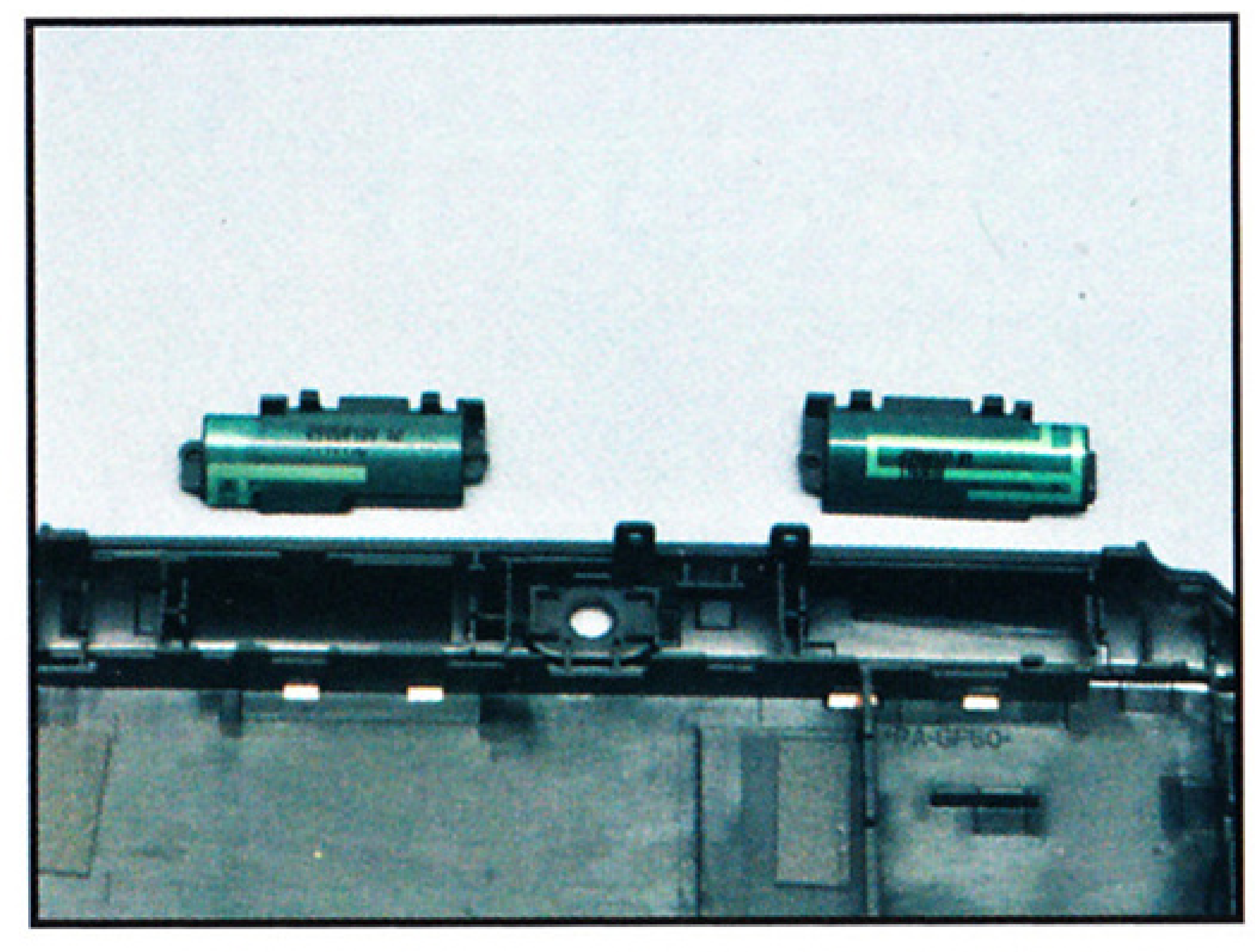
看了之前的图片解说，相信大家对PSV的外观都有了一个直观印象，那么接下来我们要再进一步，拆开PSV华丽的外衣，看看它的内部都有些什么。惨遭解剖的PSV依旧为3G版主机。

拆解PSV似乎比拆PSP还要简单，PSV的螺丝全都暴露在外面，不像PSP有4个还隐藏在电池仓内，旋开背部以及主机底部的几个螺丝便可将PSV完全拆开，而且也没有见到像PSP上的那种撕开即变色的原装封条。

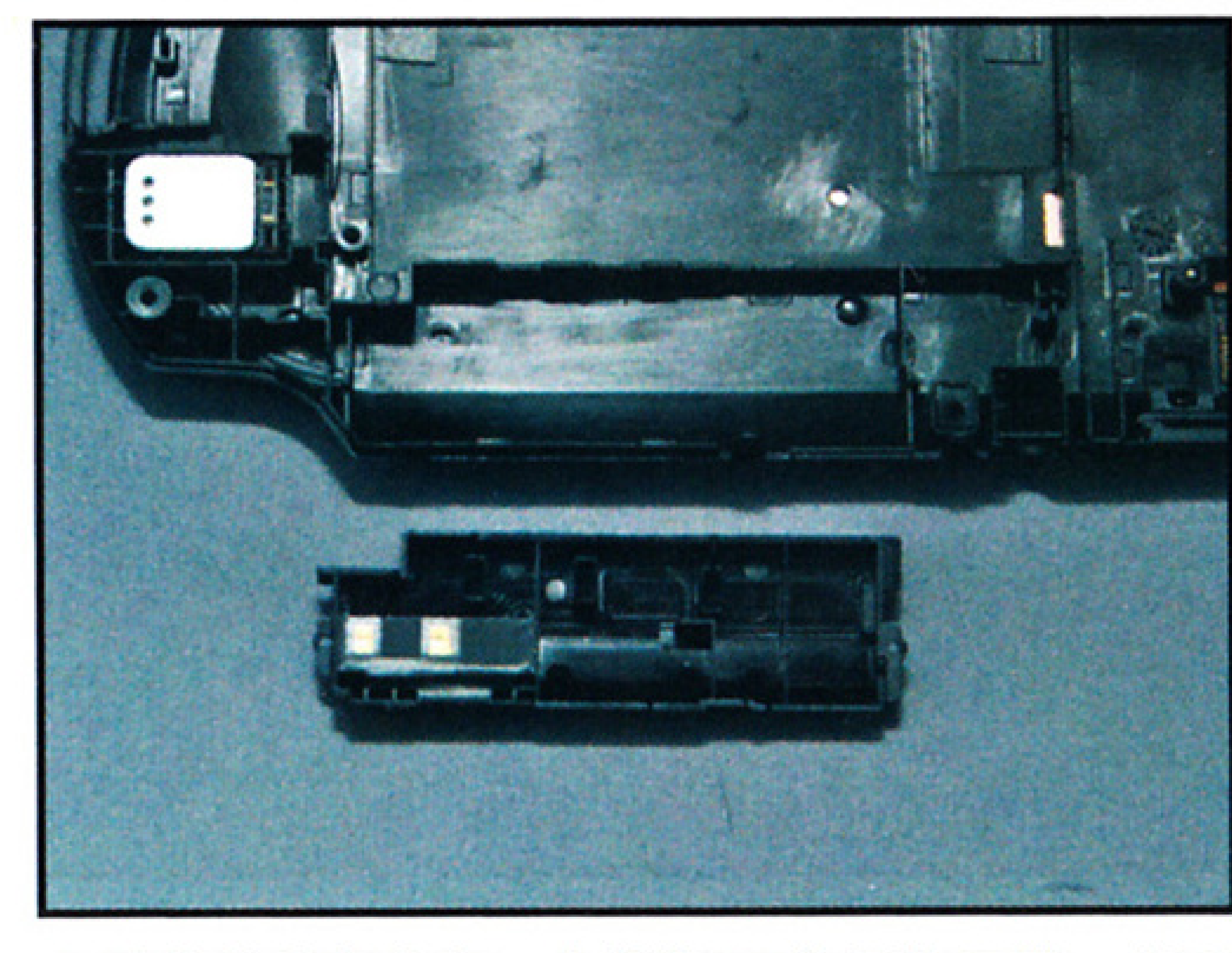

▲拆开PSV主机后的样子，没有见到PSP那样的原装封条，可以看到电池是固定在后盖上的。



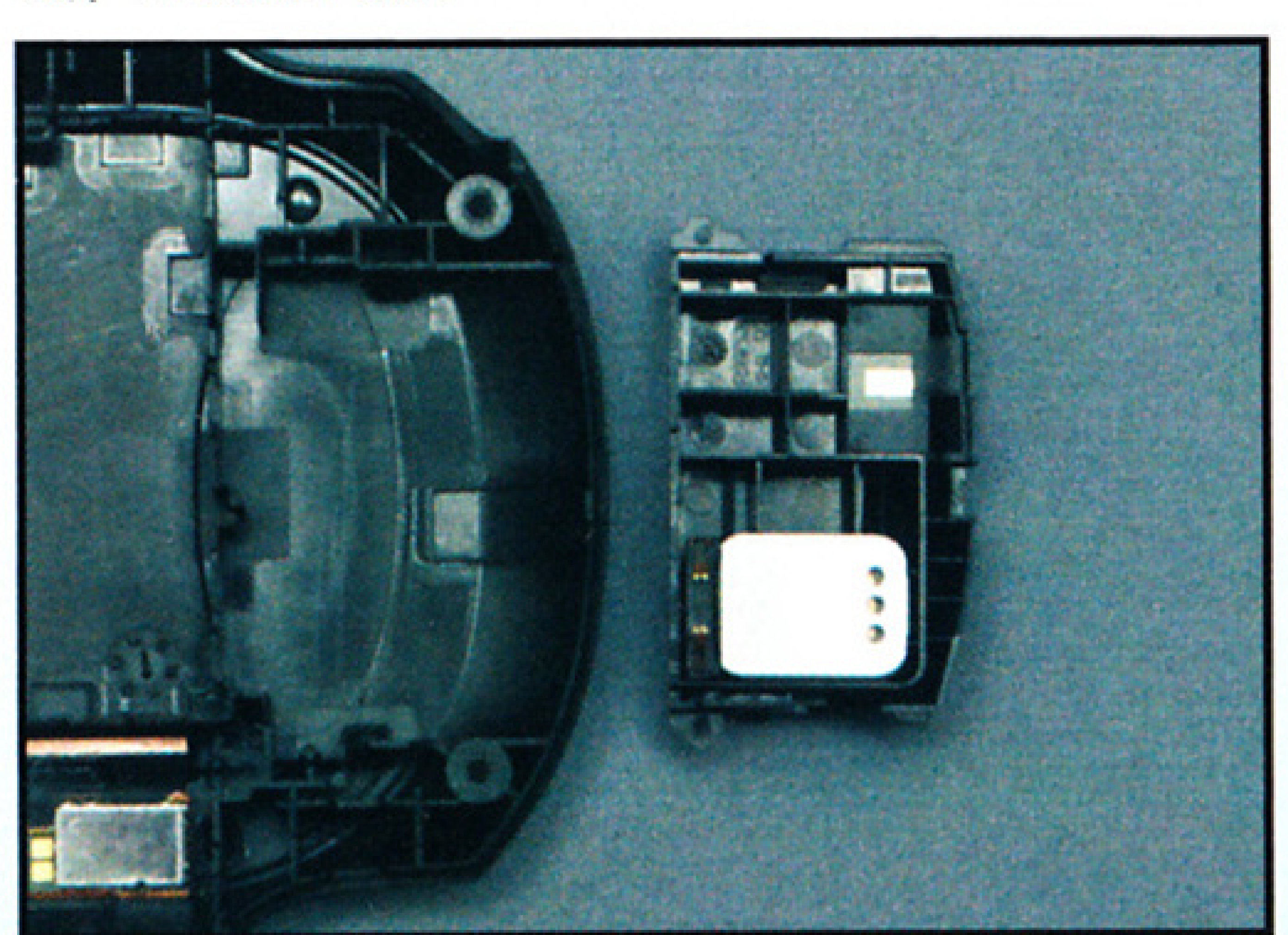
▲电池容量为2210mAh，相比PSP-1000的1800mAh有所提升，电压3.7V，型号为SP-65M。



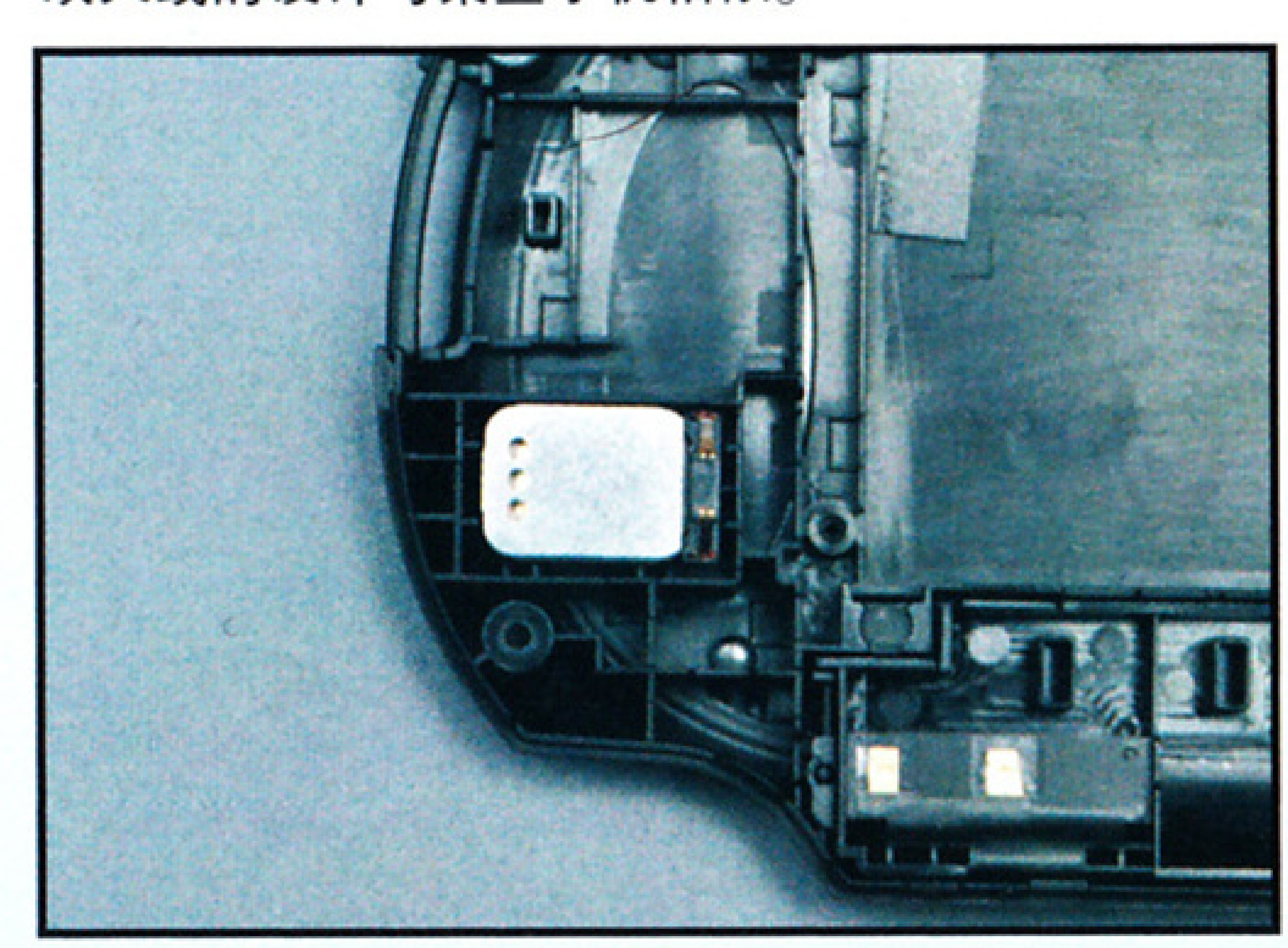
▲后盖的顶部放置有接收3G信号和GPS信号的天线，可以取下来。



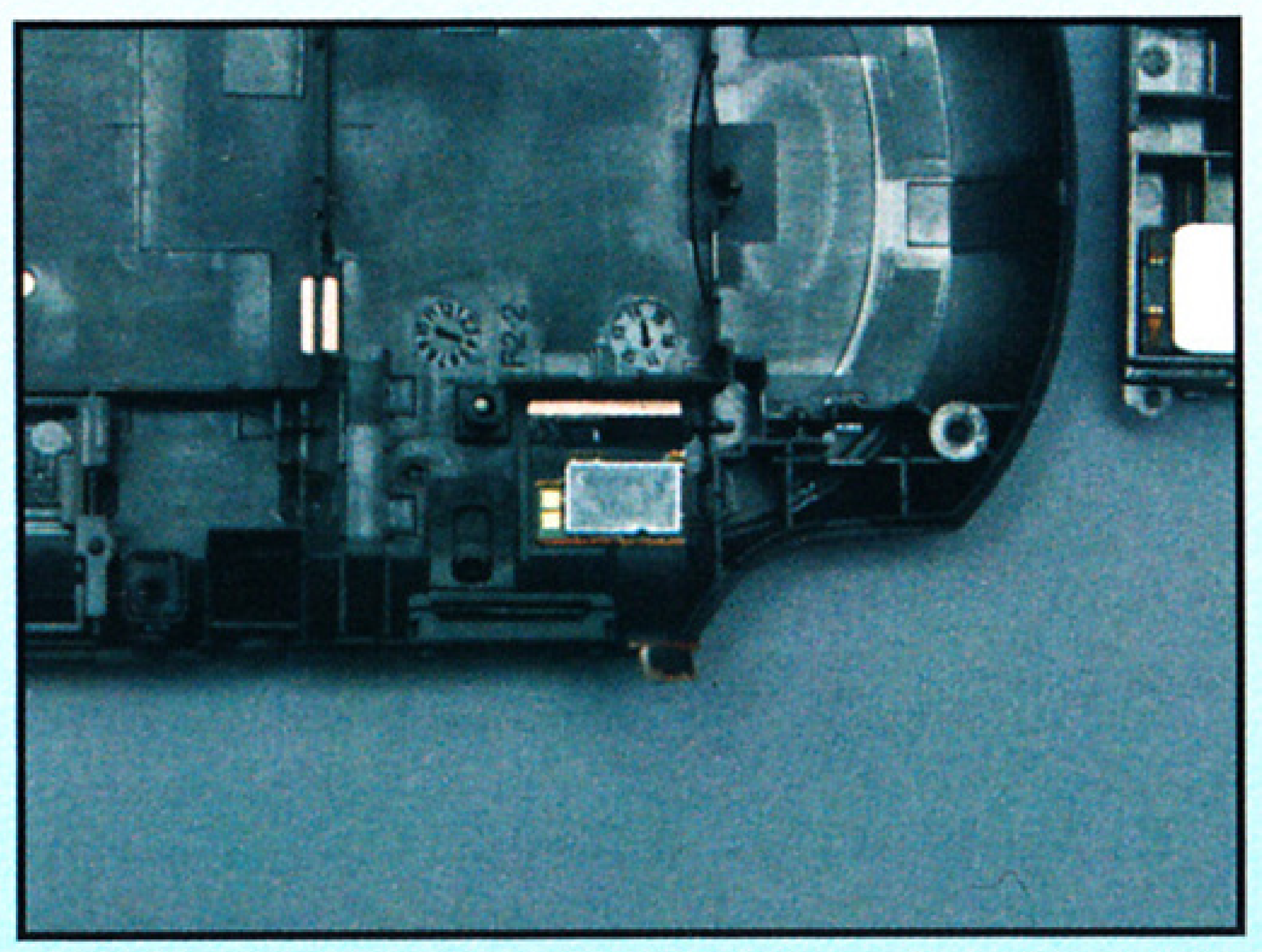
▲后盖的底部也有一个接收3G信号的天线，上下双天线的设计与某些手机相似。



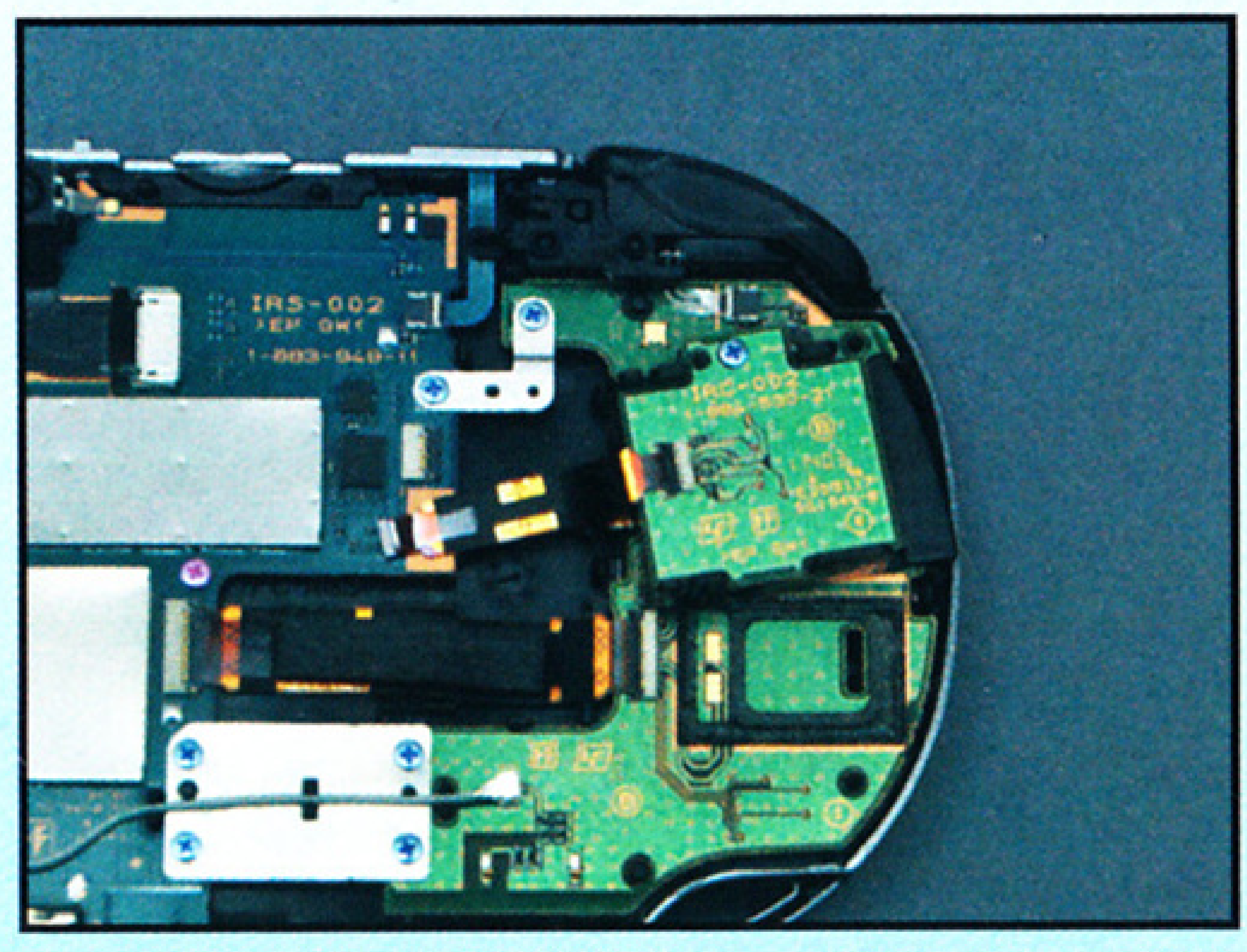
▲侧面可以看到扬声器单元。



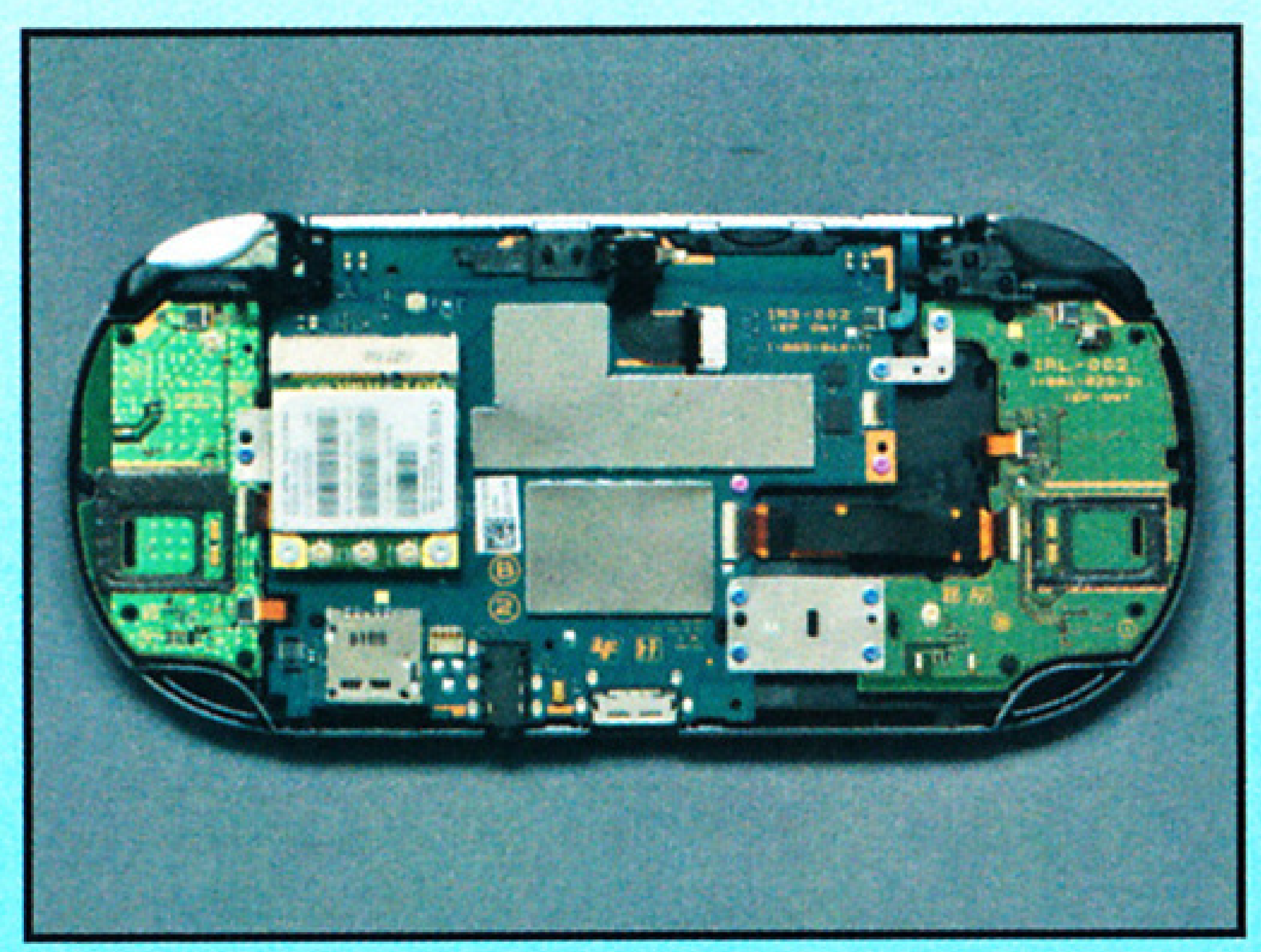
▲左右各有一个扬声器单元，可以卸下来。



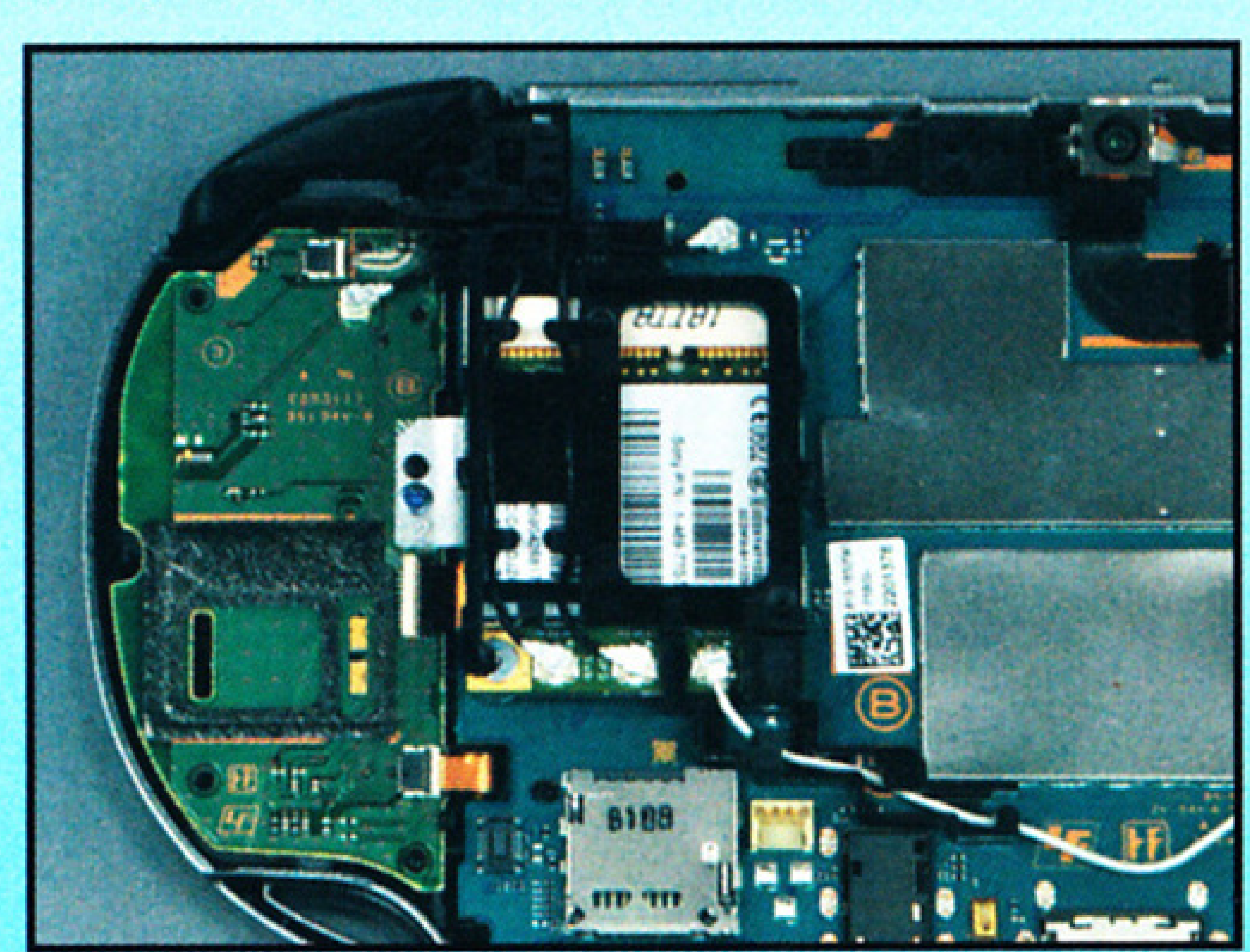
▲这块金属端口是背部触摸板的，合上盖后连接着主基板。



▲可以看到SIM卡插槽的模块，采用排线与主基板相连，拔开排线开关便可取下该模块。



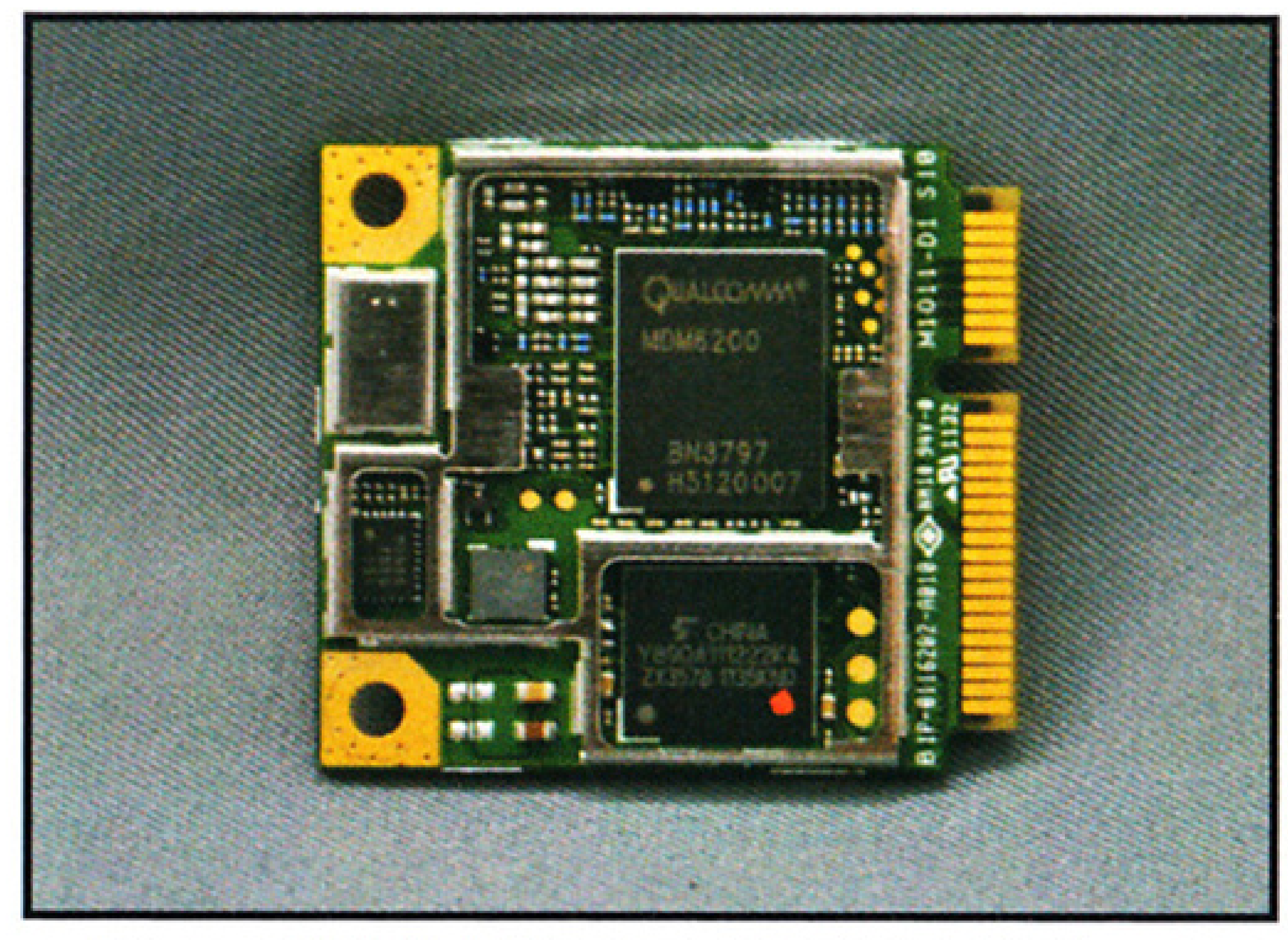
▲这就是主基板的正面照，各部件排列紧凑，同时也非常规整，有着很高的完成度。



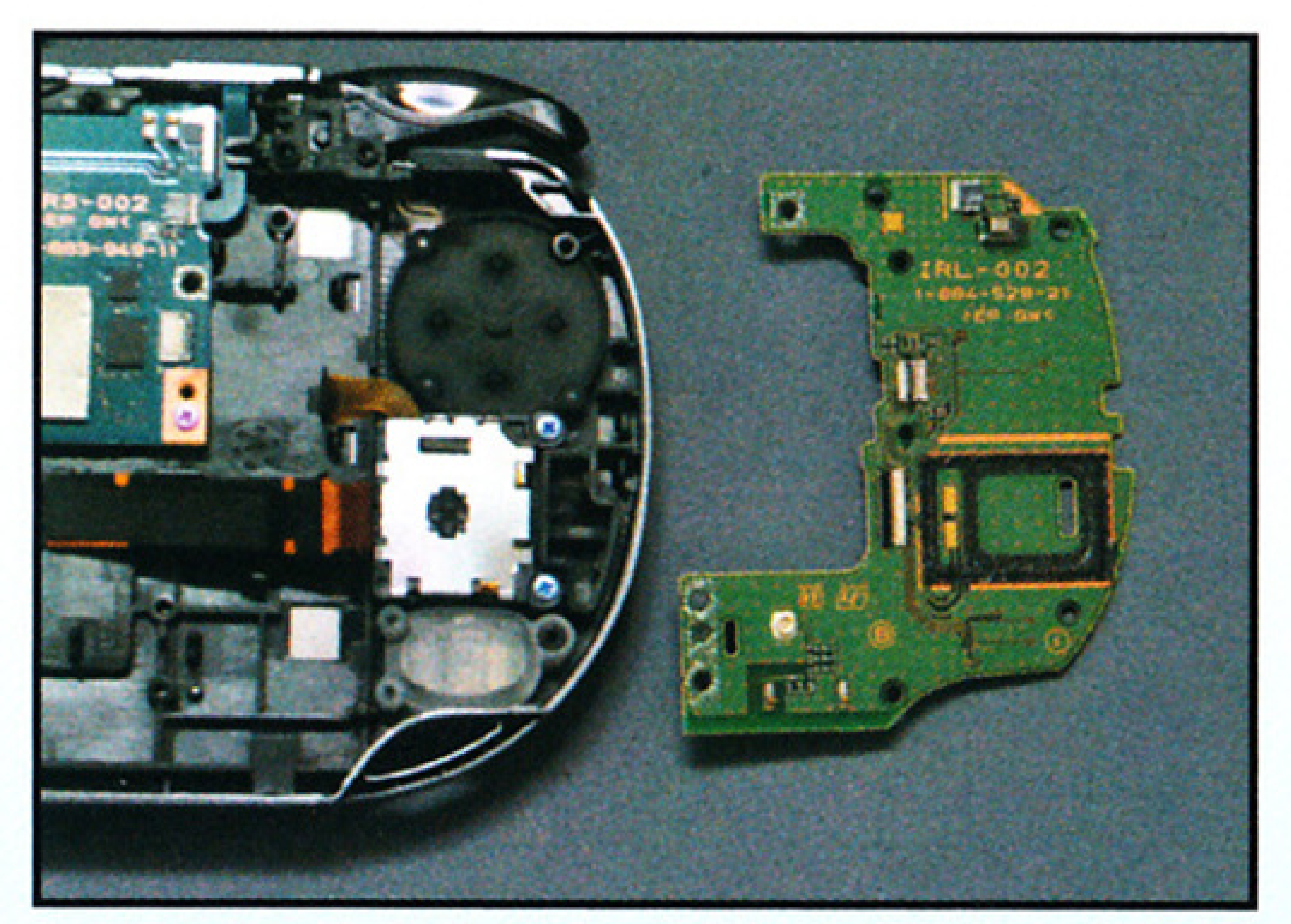
▲3G模块采用的是迷你PCI Express模块，延伸出3条天线。



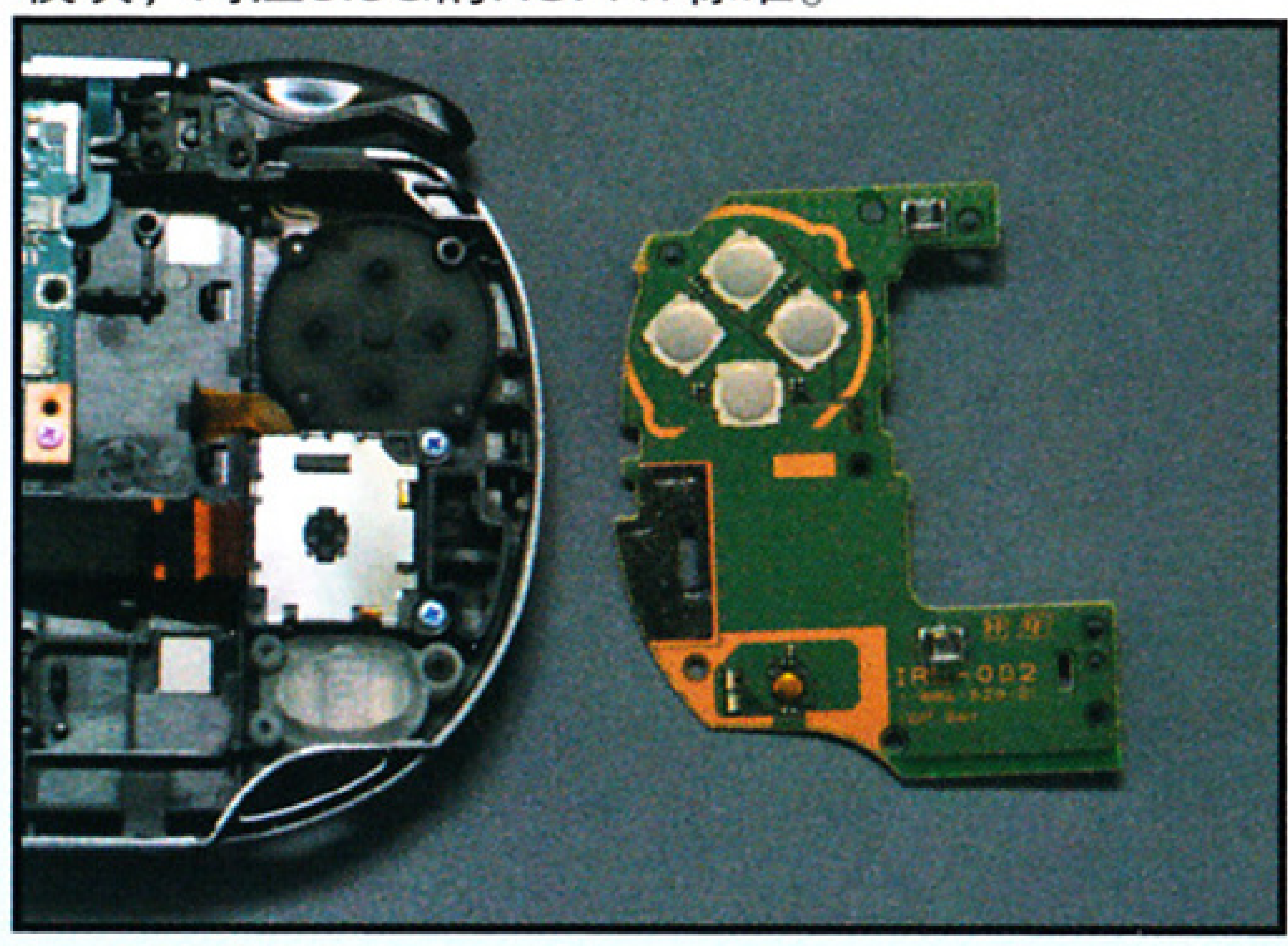
▲3G模块是索尼自家制造，产地为中国，而Wi-Fi和蓝牙模块则直接在主基板上搭载。



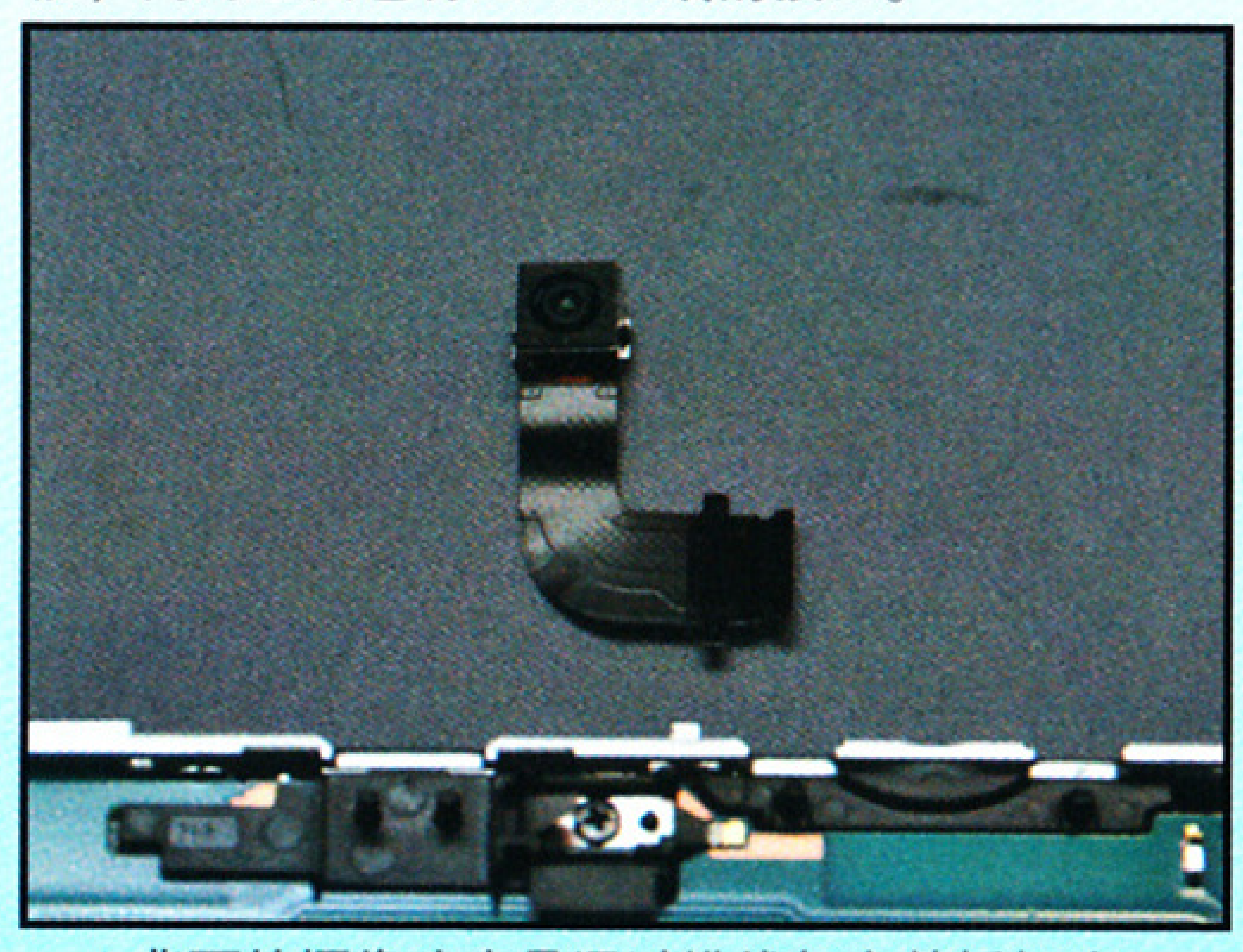
▲拆开3G模块的封条后可以看到内部构造，采用的是高通（Qualcomm）制造的“MDM6200”3G模块，对应3.5G的HSPA+标准。



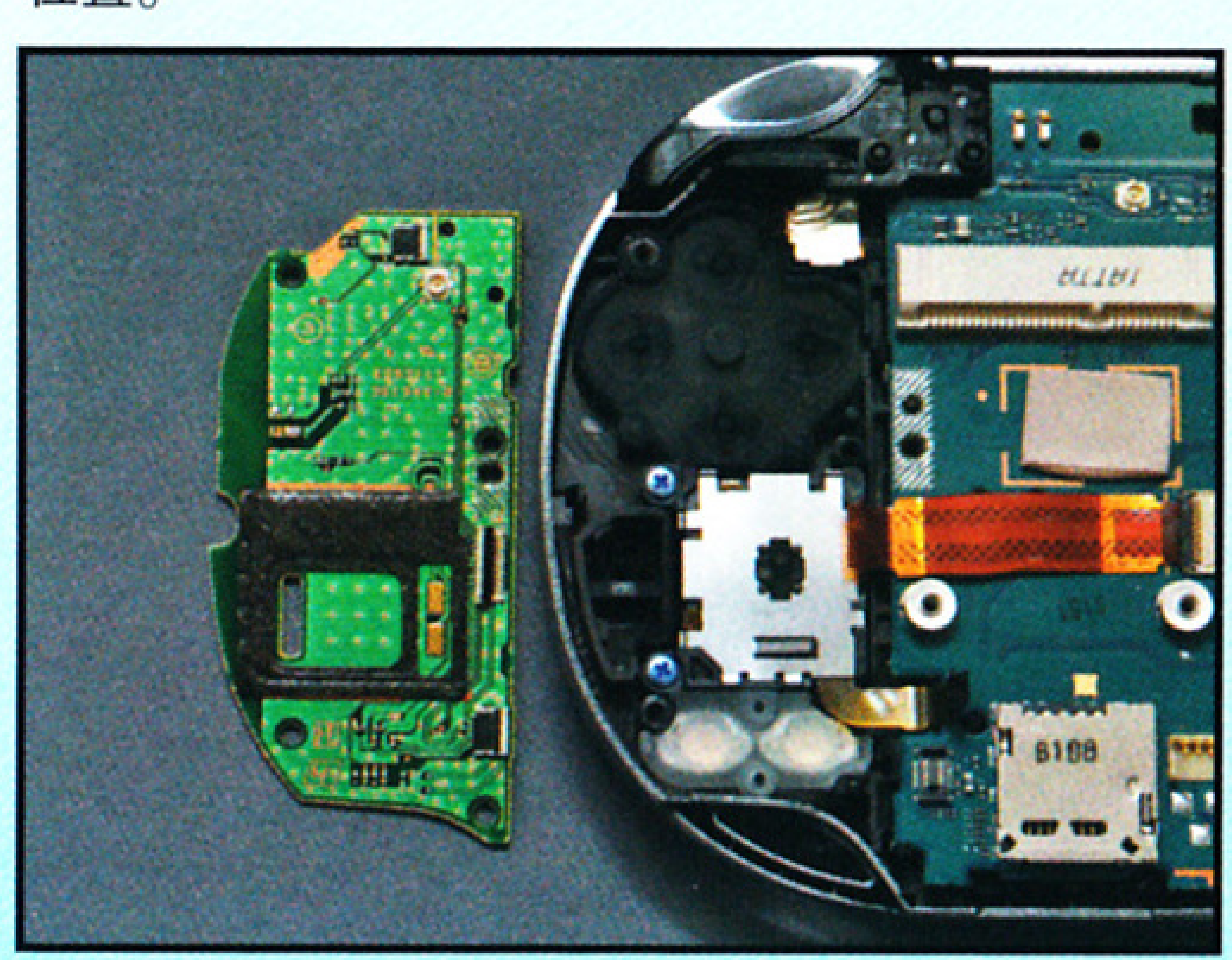
▲这是主机左侧的基板，通过3个排线接口与主基板相连，该基板控制着方向键、左摇杆、L键的功能，同时上面也有Wi-Fi天线的接口。



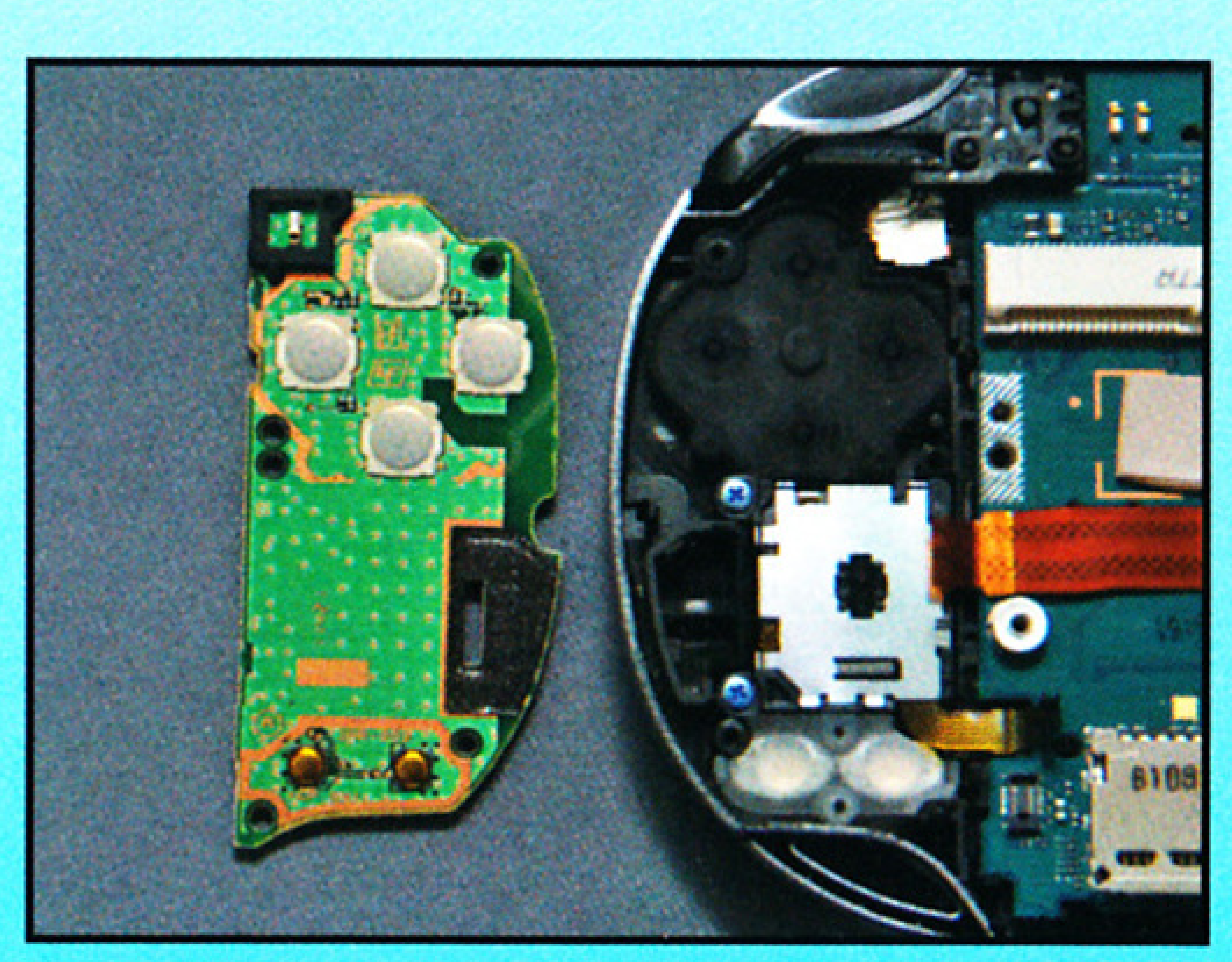
▲左侧基板的另一面，可以看到方向键、PS键的位置。



▲背面的摄像头也是通过排线与主基板相连。



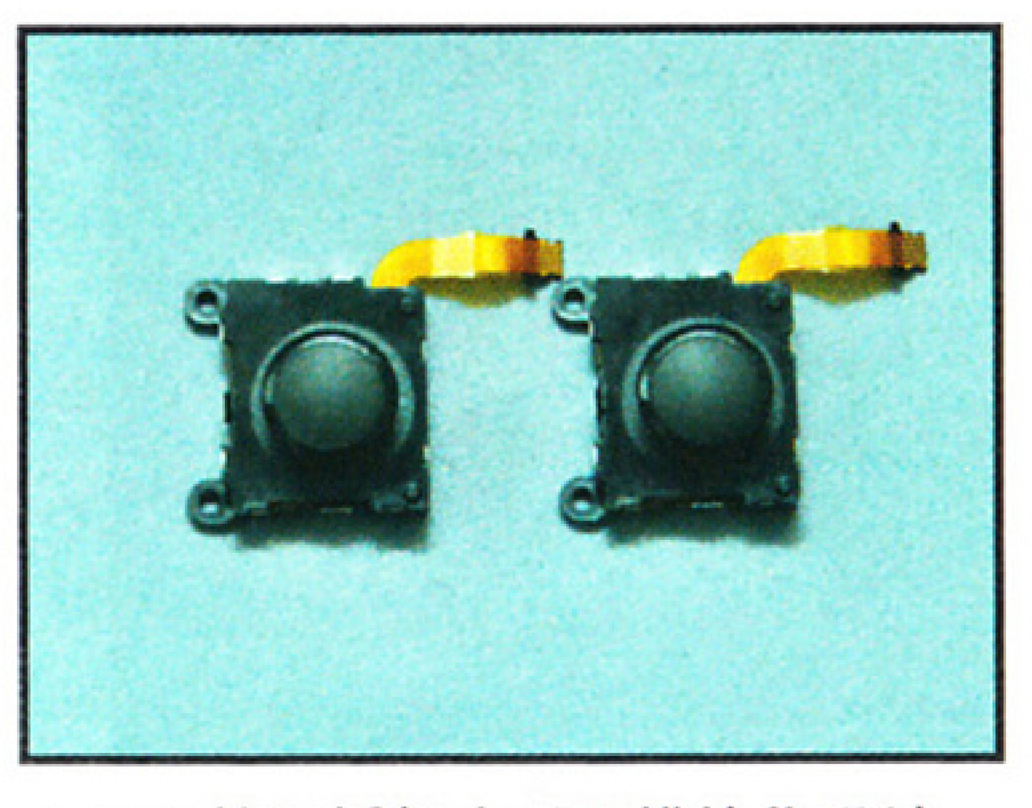
▲右侧基板的样子，用一根排线与主基板相连，基板控制着R键、右摇杆等功能。



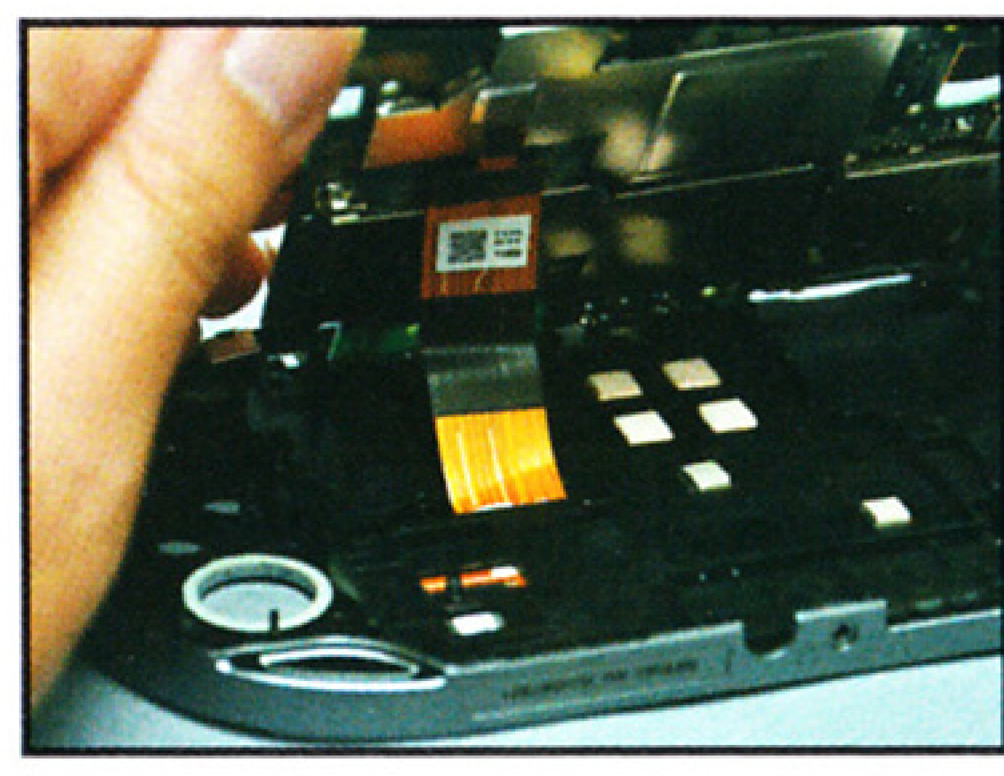
▲右侧基板另一面，可以看到○×□△功能键和Select、Start键的位置。



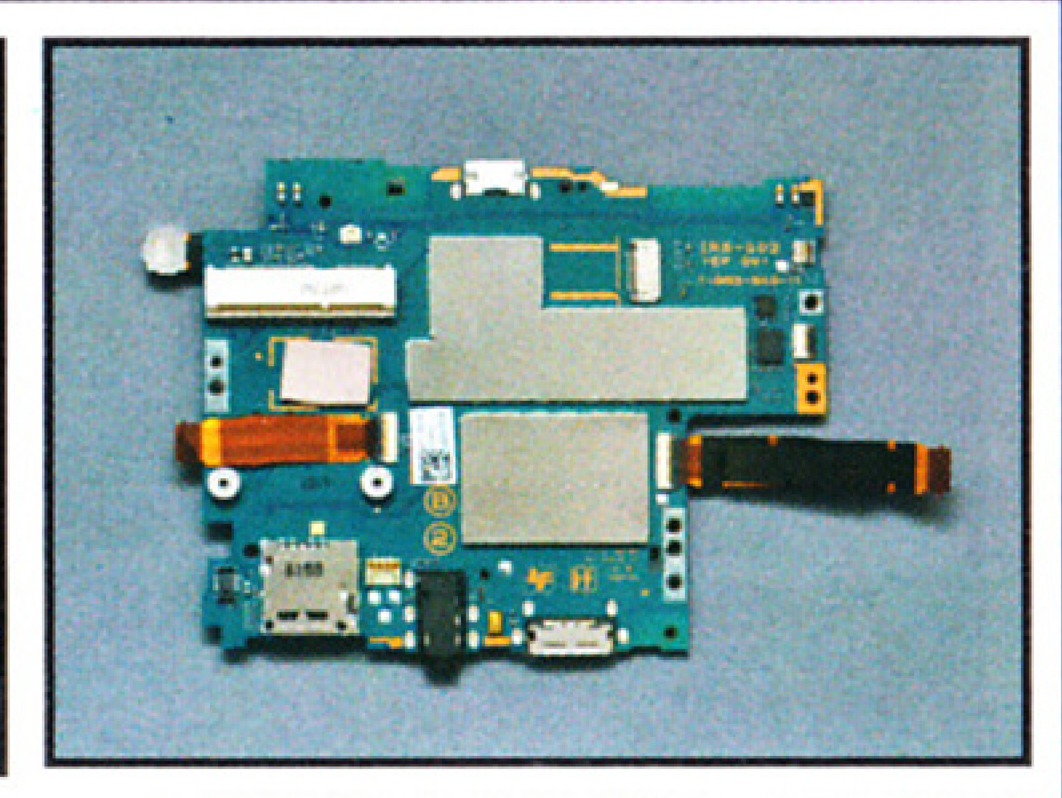
▲将各个按键拆下来后的样子，后面都带有硅胶垫片，而且连在一起。



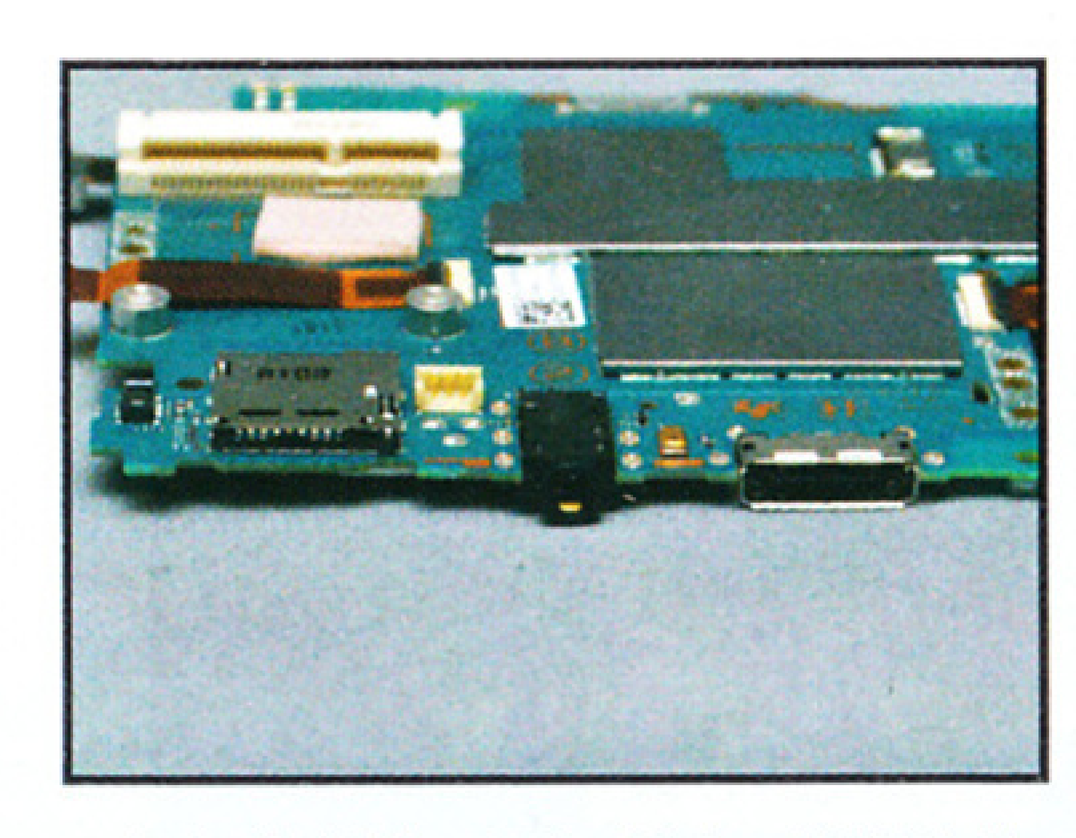
▲PSV的双摇杆也采用模块化设计，使用排线与主板相连，用两颗螺丝固定在内部。



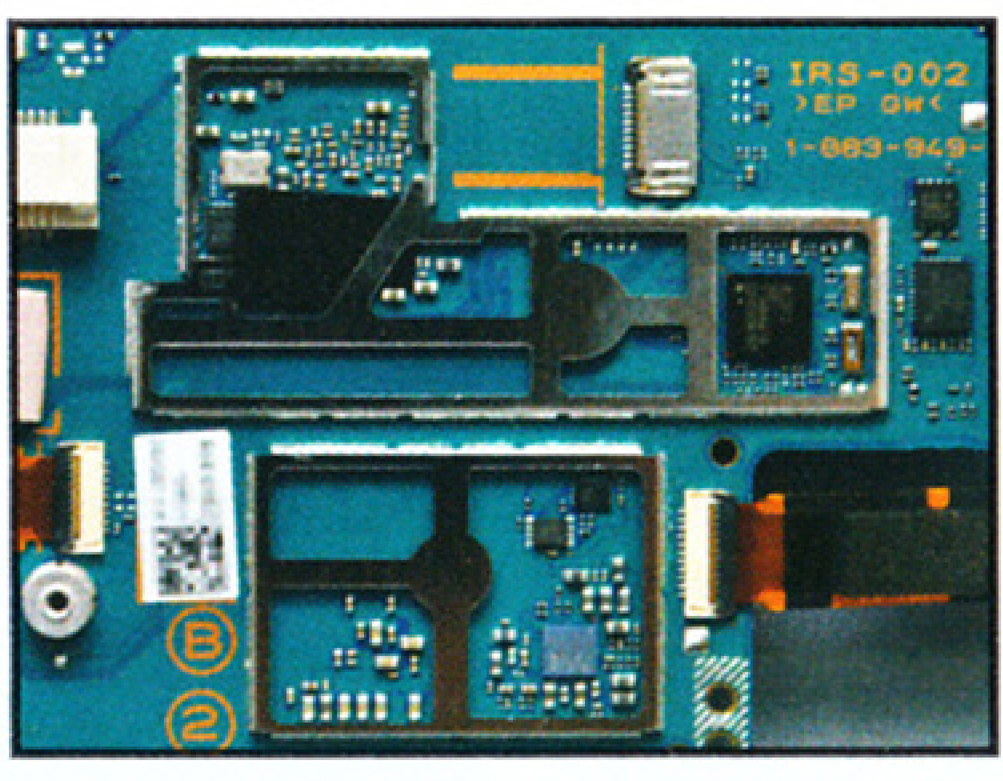
▲主基板的另一侧可以看到与OLED液晶屏相连的排线，



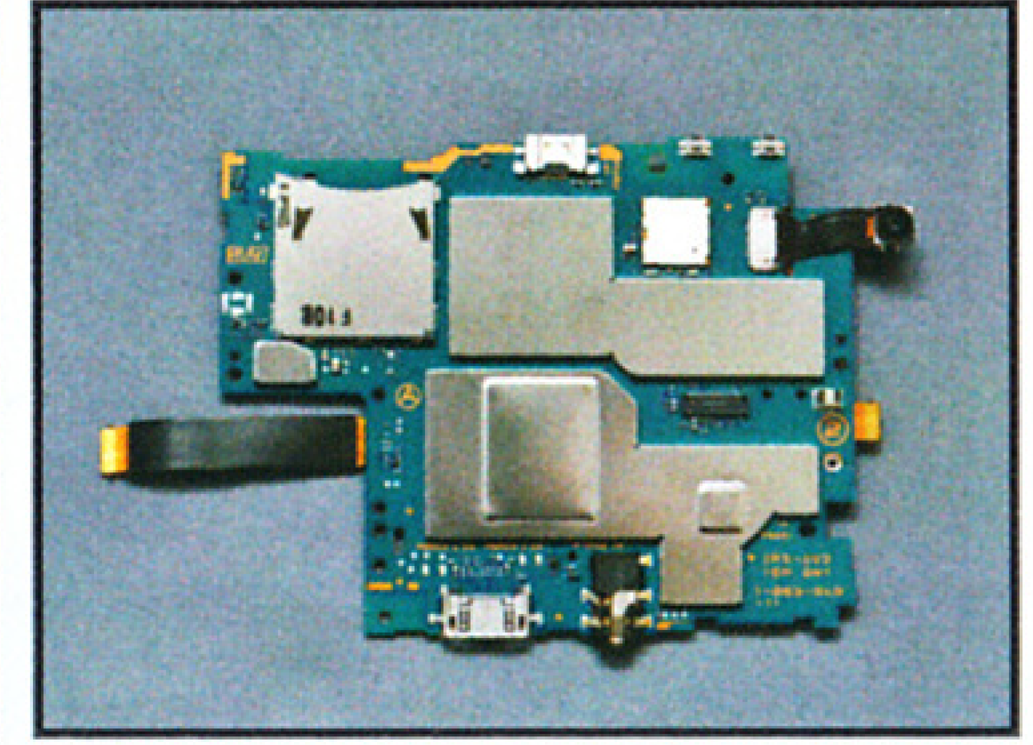
▲主基板取出后的样子，可以看到两块金属屏蔽罩。



▲记忆卡插槽、耳机插孔、数据连接端口都是直接固定在主基板的底部。

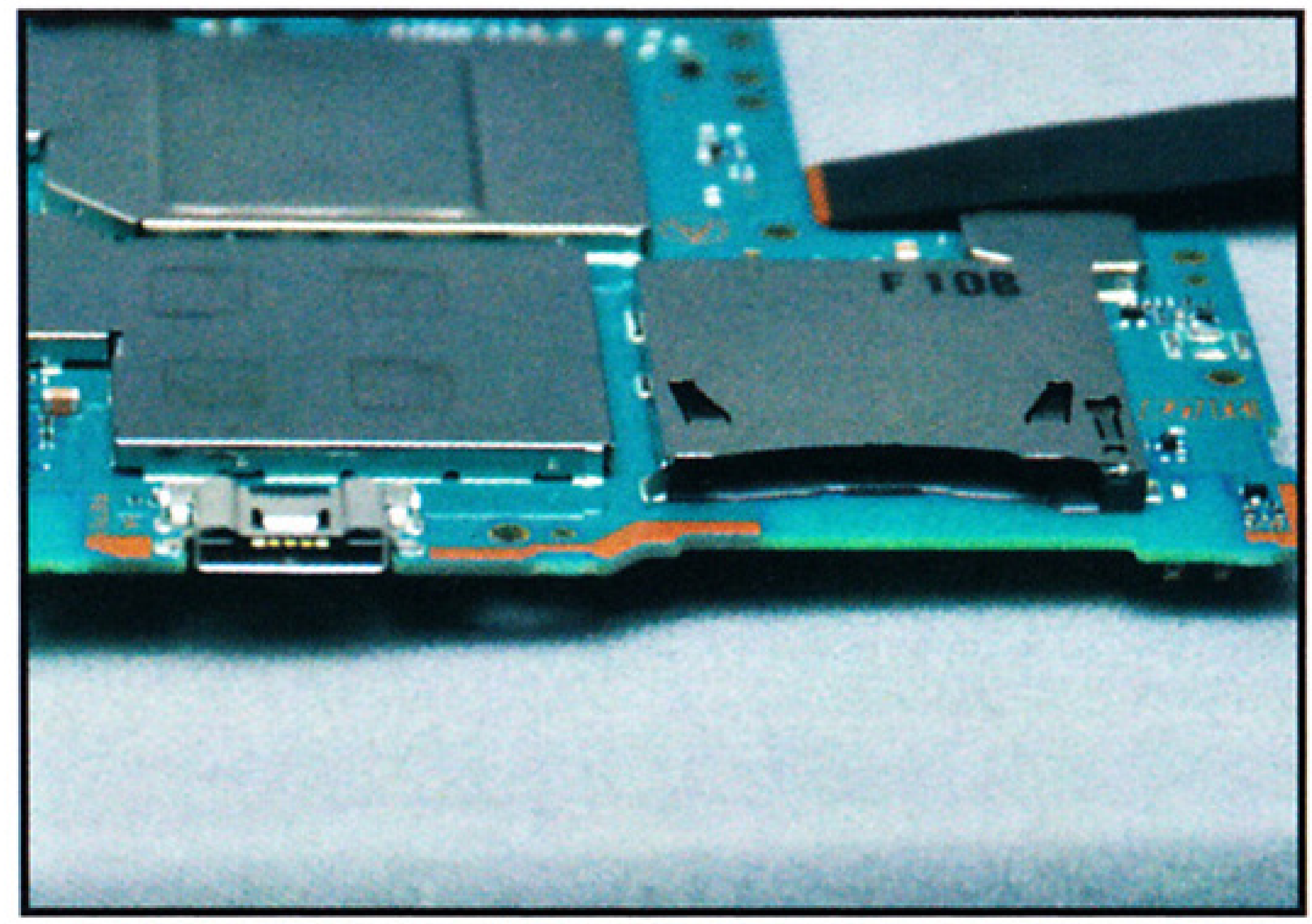


▲打开金属屏蔽罩可以看到内部SCEI定制的芯片。

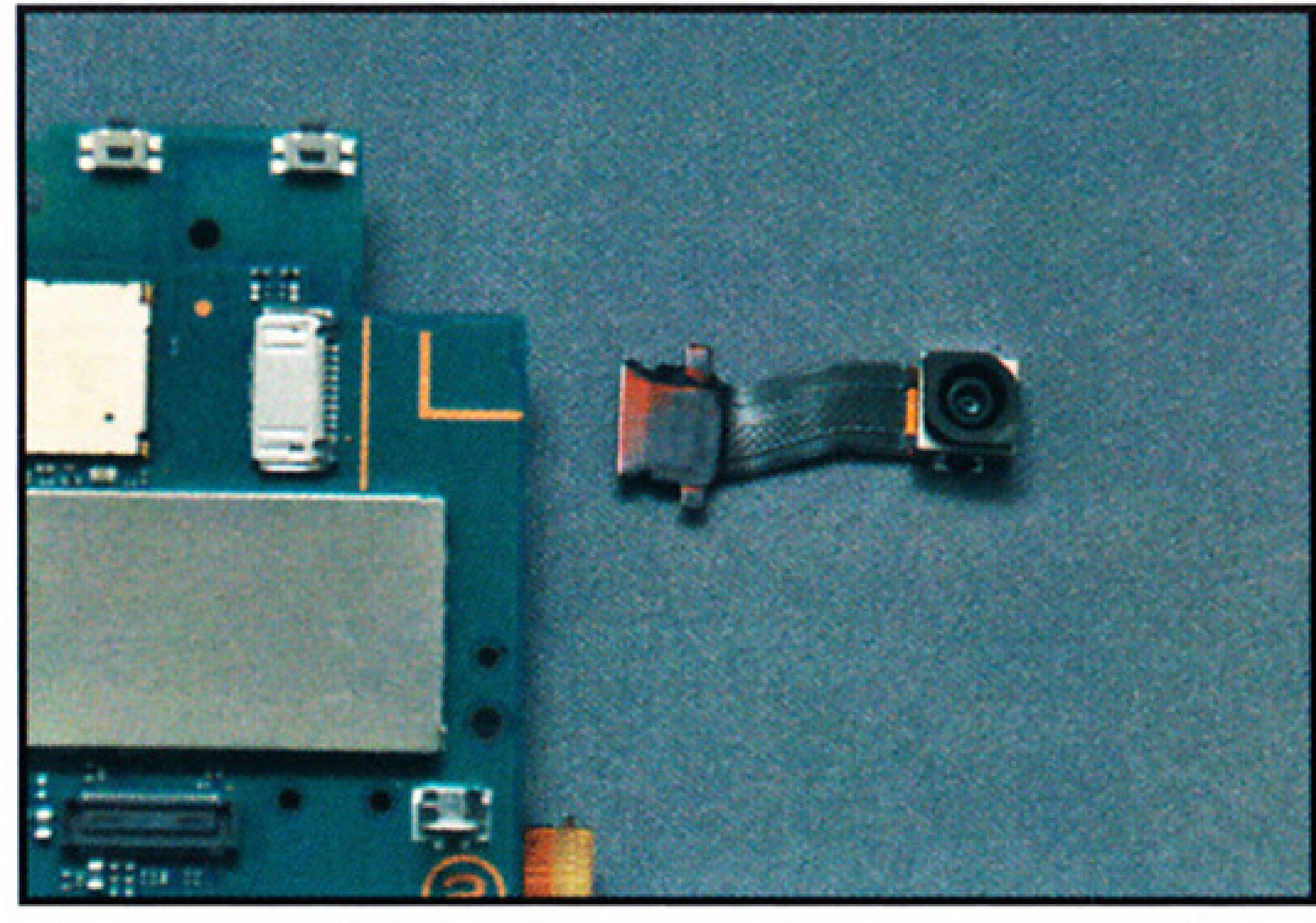


▲这是主基板的另一面，主要的芯片全部覆盖着金属屏蔽罩，非常规整。

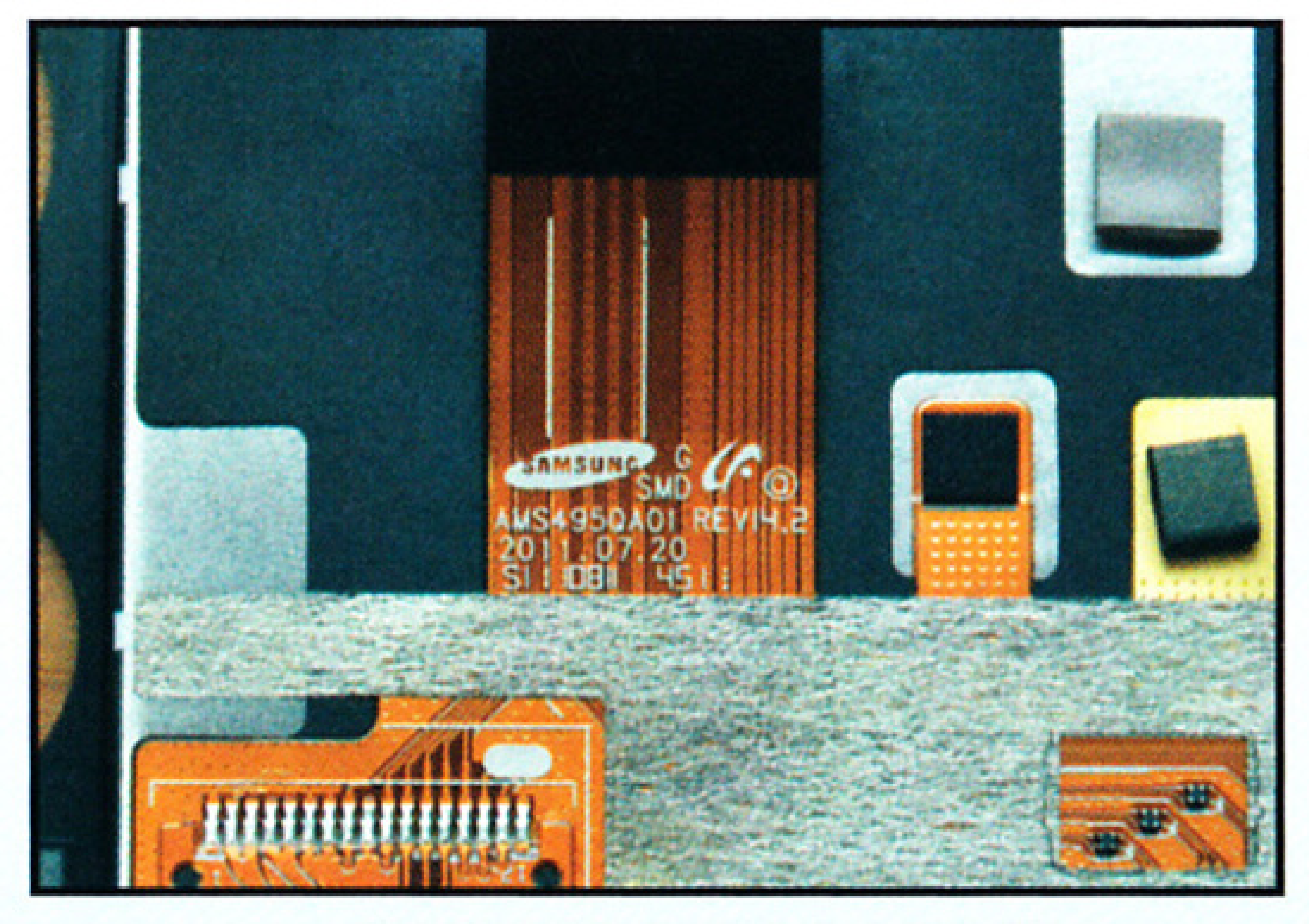
▲去除金属屏蔽罩后可以看到内部主要的芯片，主处理器为索尼自家的CXD5315GG，该处理器由索尼、IBM和东芝共同研发制造，包含4个ARM Cortex-A9架构核心，以及两颗三星的K4P2G324EC 256MB DDR2-S4 SDRAM封装的运行内存，共512MB，位于CXD5315GG下方的芯片有可能是内置处理器和GPU的定制芯片。右上角的是东芝“THGBM3G5D1FBAIE”闪存芯片，CXD5315GG右侧有金属盖子的芯片型号为WYSBMVDXA-1S，有可能为无线局域网+蓝牙模块。



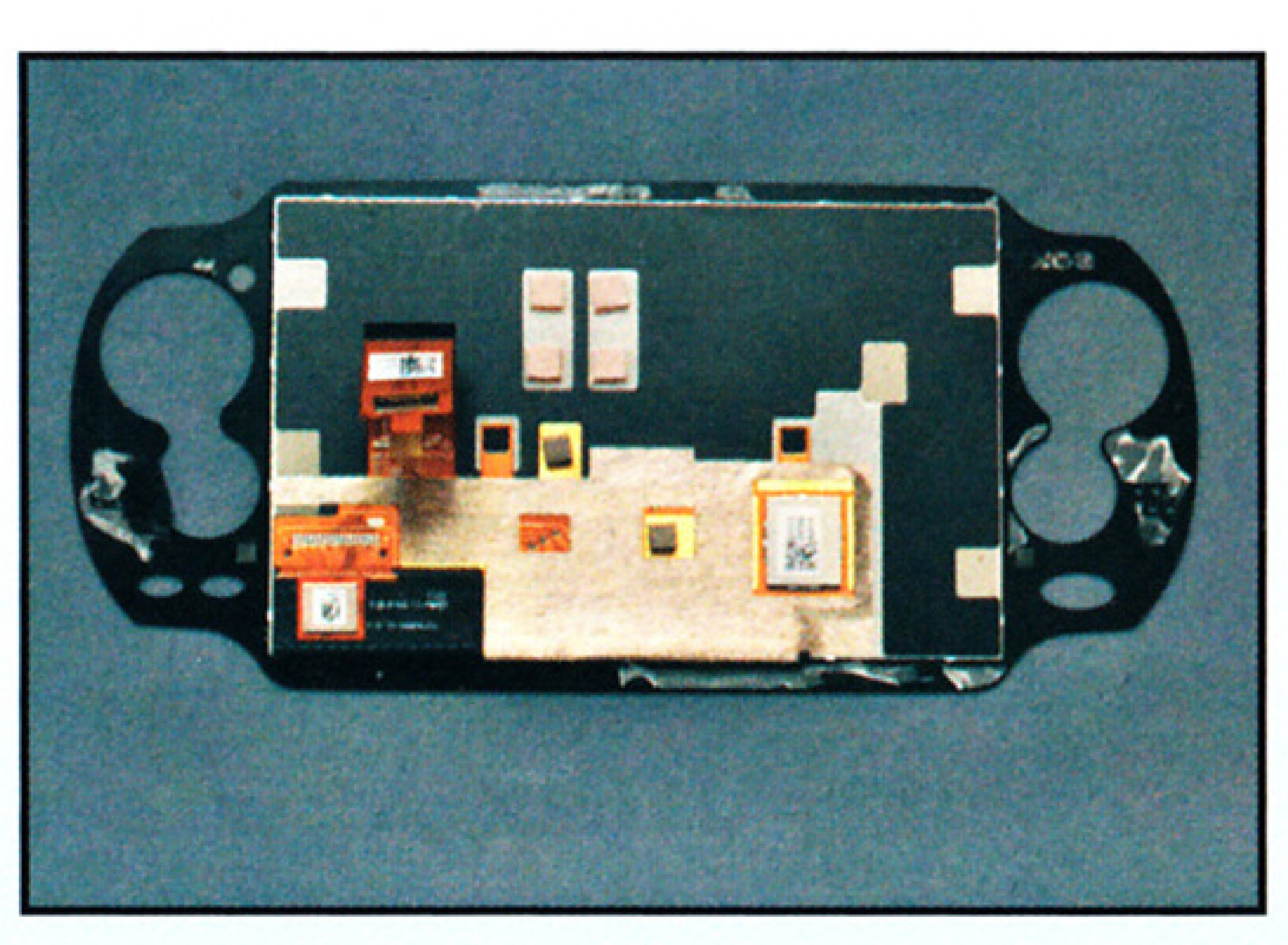
▲PSV的游戏卡插槽和配件端口都是直接固定在主基板上。



▲正面摄像头也是采用排线与主基板相连。

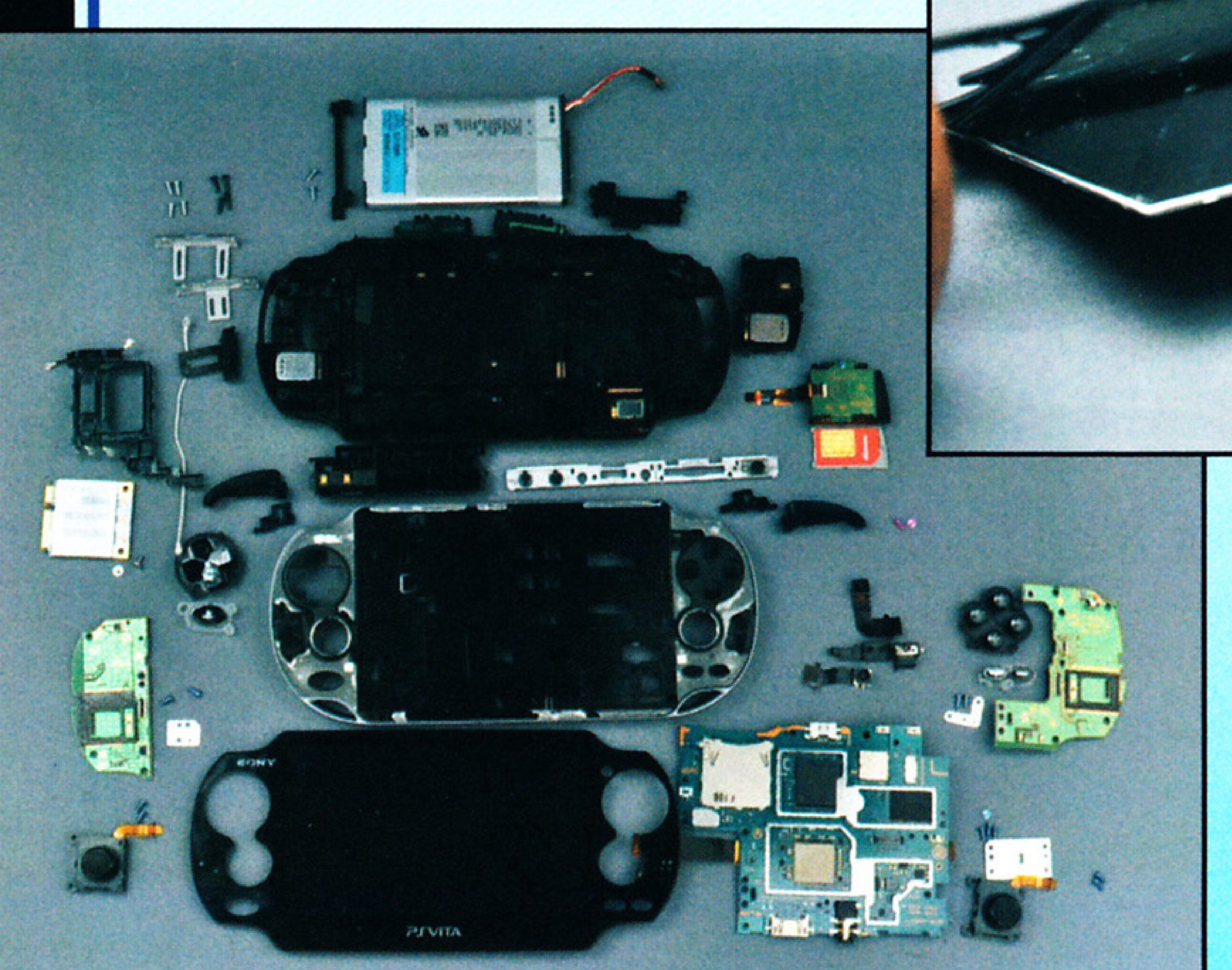


▲OLED液晶屏用强力胶粘在主机面板上。



▲液晶屏的排线上有着三星的LOGO，该液晶屏由三星制造无疑。

▶如果采用暴力拆除法，可以将这块珍贵的液晶屏拆下来，其后果就是——屏幕裂了。



▲拆下来的全部零件一览，你还有勇气将它们全部还原吗？

结语

好了，看了以上的拆机报告，你一定大开眼界，对于这台次世代掌机又多了几分了解吧，有没有想即刻入手的冲动呢？别犹豫了。

PSV问答百科

Q：PSV如何开机和关机

A：第一次开机需要长按电源键5秒钟，然后PS键会亮一下蓝灯，主机便开启了。完全关闭主机需要持续按住电源键2秒，然后在显示的画面上轻触“关闭电源”。若无法关闭电源或出现死机等不正常状态，可以持续按住电源键20秒以上强制关机。

Q：PSV有待机功能吗？

A：有的。作为使用电池的掌机，待机功能是必不可少的。只要短按一下PSV顶部的电源键，PSV就会关闭屏幕进入待机状态，要唤醒的话可以再次短按电源键或者按下PS键。

Q：PSV锁区么？

A：PSV不存在锁区，任何版本的游戏都可以在任意一个版本的PSV上运行。

Q：日版PSV的电源能直接插大陆的电源吗？

A：同PSP的电源一样，PSV的电源支持110～240伏特的变压，因此直接插到插座上是完全没有问题的。

Q：PSV有中文语言吗？

A：PSV内置了简体中文和繁体中文语言，而且也支持中文输入法。

Q：PSV可以将画面输出到电视上玩吗？

A：PSV暂不支持视频输出，所以无法输出画面到电视。

Q：PSV的续航时间有多久？

A：PSV采用内置电池，无法像PSP那样更换。根据官方的数据，充满电的情况下玩游戏可支持3～5小时（根据网络环境、画面亮度的不同，游戏时间也会发生变化），看影像约5小时，听音乐（待机时）约9小时，实际测试基本与官方数据吻合。

Q：PSV充电需要多久？可以使用USB充电吗？

A：使用电源进行充电可在2小时40分钟充满，除此之外还可以通过USB连接PC或者PS3对PSV充电，不过此时充电则要慢一些，而且必须完全关闭PSV后才能充。另外启用USB充电功能必须到设定-系统菜单中开启“USB供电”功能。

Q：PSV可以调节画面亮度吗？

A：可以调节亮度，而且是无级任意调节。可以在设定-声音&显示器-亮度选项中找到调节选项，也可以直接按住PS键2秒，调出快捷调节菜单来调节。

Q：记忆卡是必备的吗？

A：记忆卡基本属于必备周边，有不少游戏必须使用记忆卡才能开始游戏，如《未知海域 黄金深渊》，而PSV内置的一些程序也必须使用记忆卡才能运行。

Q：PSV可以玩PSP游戏吗？

A：PSV完全模拟了PSP的运行环境，所以运行PSP游戏毫无压力。如果PSP游戏有下载版，PSV可以直接在PS Store中购买，下载到PSV的记忆卡中便可直接运行。如果是UMD版，可以通过UMD Passport来低价购入下载版。

Q：什么是UMD Passport？

A：“UMD Passport”是索尼专门针对购买过UMD的玩家推出的优惠下载服务，只要你拥有UMD版的PSP游戏，就可以用更为低廉的价格获得该游戏的下载版，优惠后的游戏售价为400～2500日元。目前已确认有264款PSP游戏加入到了“UMD Passport”的服务中来。

Q：用PSV玩PSP版的《MHP3》可以用右摇杆控制视点吗？

A：PSV运行PSP游戏可以映射右摇杆的功能，在游戏中持续按住触摸屏不放会出现设置菜单，这里可设定右摇杆的3种映射方式，分别为映射滑杆、映射方向键、映射△○×□功能键。玩《MHP3》的话，右摇杆映射为方向键便可调节视点了。



Q：PSV能遥控PS3主机吗？

A：可以的。通过Wi-Fi直接连接或者互联网连接，PSV可以遥控PS3，从而操作PS3使用它的部分功能，包括看PS3的照片、视频、听音乐，甚至遥控操作部分PS3游戏。

Q：PSV支持与PSP通信联机吗？

A：PSV具备与PSP一样的Ad-hoc机能，如果

在PSV之中安装了PSP游戏的话，是可以和PSP进行无线联机的。

Q：PSV可以导入PSP游戏存档吗？

A：可以的，不过要通过PS3或PC来进行操作。

Q：PSV支持哪些视频、音频、图片格式？

A：视频支持MPEG-4 Simple Profile（AAC）、H.264/MPEG-4 AVC Hi/Main/Baseline Profile（AAC），目前只支持到720P（1280×720）的最大分辨率；支持MP3 MPEG－1/2 Audio Layer 3、MP4（MPEG-4 AAC）、WAVE（Linear PCM），图片支持JPEG（Exif 2.2.1）、TIFF、BMP、GIF、PNG。

Q：PSV玩PSP游戏画面会更好吗？

A：PSV的5英寸OLED屏幕有着优秀的表现效果，玩PSP游戏当然画面会更好，因为PSV的屏幕分辨率为960×544，为PSP的4倍（PSP为480×272），PSV在运行PSP游戏的时候采用拉伸全屏的方式，画面会有一些锯齿，不过PSV可以使用特有的双线过滤（bi-linear filtering）技术，让画面显得更为精细。

Q：不是3G版的PSV就不能上网吗？

A：3G版只是多了一种上网的方式，即利用电话卡随时随地3G上网，Wi-Fi版缺少这一功能。无论是Wi-Fi版还是3G版都可以通过Wi-Fi的方式上网。

Q：3G版可以使用国内的电话卡吗？

A：目前已发售的3G版主机有日版和港版，港版3G版PSV不锁运营商，在内地可以使用中国联通的3G卡（当然也可以使用移动和联通的2G卡）；而日版3G版锁定运营商DoCoMo，国内无法使用，但是目前已经可以通过卡贴方法解锁3G功能，使得日版3G版也能正常在国内使用。

Q：3G的速度如何？

A：联通3G卡标称最大下行速率能达到14.4Mbps，也就是1.6MB/秒的下载速度峰值，实际很难达到。PSV自带了网速测试工具，小编实际测试下行速率在1Mbps左右，换算下来下载速度为一百多K每秒，虽然与标称相差很大，但基本满足日常需要了，在信号好、用户少的地方速度肯定会有更好的表现。

Q：联通3G网络在国内如何收费？

A：联通3G卡有不同的资费套餐，根据月费的不同每月所包的流量也不同，比如46元套餐包含150M流量，66元套餐包含300M流量，超出流量按0.3元/M收费，此外还有专门包流量的3G上网卡（如300元包3G的半年卡），大家可以到联通官网（www.10010.com）了解详情，此外也可以去淘宝搜搜，价格会比官网便宜。

Q：PSV的Wi-Fi和3G是如何切换？

A：PSV会优先使用Wi-Fi方式连接，当Wi-Fi无法连接的时候才会启用3G方式，但是连上3G后回到Wi-Fi区域则不会自动切回来。

Q：3G版PSV可以打电话和发短信吗？

A：虽然可以插电话卡，但PSV是不能打电话的，这一点大家可以死心，不过有趣的是可以收短信，测试发现文字短信可以收，彩信收不到，还有一点就是，短信只能收，不能发。

Q：什么是Near？

A：Near是一个基于位置信息的社交程序，玩家需要先登录PSN账号。Near可根据目前的位置数据发现附近的PSV用户或朋友，并收集信息，看看他们在玩什么游戏、获得什么奖杯等，也可和其他玩家互相分享游戏的道具等。

Q：PSV绑定PSN账号吗？

A：PSV允许玩家登录PSN网络，不过只允许一个账号，一旦你使用这个PSN账号登录，该账号就会与PSV主机和记忆卡绑定，如果你想换一个账号登录，除非将机器初始化，并删除记忆卡上与账号相关的所有资料。

Q：如何用PSV下载游戏和程序？

A：玩家需要先登录PSN账号，然后访问PS Store便可下载游戏和程序，目前PS Store上的内容已经非常丰富了，包括游戏、应用程序、视频等内容，其中游戏包括有PSV、PSP、PCE等机种，不仅有免费的试玩版，还有付费的正式版，每个项目都有简单的介绍和用户评价，玩家可以用PSV直接下载，非常方便。如果要购买付费项目需要先给自己的PSN账户充值，可使用信用卡充值。根据玩家注册账户的地域、语言的不同，PS Store提供的内容也有不同。目前日服上的内容最多也最新，港服内容较少，但有一些中文游戏。

Q：PSV怎样进行固件更新？

A：PSV可以通过Wi-Fi、连接PC、连接PS3来更新固件（不支持3G联网更新），此外某些游戏也会带有固件升级程序，与PSP的升级类似。

Q：PSV的浏览器可以看优酷、土豆等视频网站吗？

A：暂时不行，PSV浏览器对应Cookie、JavaScript(Ver1.7)、HTML5（部分），不支持FLASH，所以无法观看使用FLASH格式的视频网站，但相信这种状况很快会改变。

Q：为什么我玩游戏提示无法获得该游戏的奖杯？

A：某些PSV游戏的确有这个设定，即只有第一个启动游戏的PSV才能获得奖杯，之后的主机不行，但有解决办法，下面来详细说说。

PSV游戏分为两种存档方式，一种是存在记忆卡里，如《未知海域 黄金深渊》，另一种是存在游戏卡内部，如《忍道2 散华》。前一类游戏在卡盒封面上会写明“记忆卡必须”的字样，这类游戏对于奖杯获得没有任何限制，任何主机游玩都可以获得奖杯，非常自由。但是存档存在游戏卡内部的游戏，当其第一次插入某台主机运行时，其奖杯系统就会自动与该主机绑定，这样再插入其他主机运行时，其他主机就会提示无法获得奖杯。不过只要删除该游戏的存档资料，再次插入其他主机时，其他PSV也可以获得奖杯了。

删除游戏资料的方法为，在PSV桌面菜单点住屏幕不放，桌面会出现整理模式，然后点击游戏图标，选择“删除”便可。

由于奖杯信息可以同步到PSN账户上保存，所以在删除游戏存档资料前可以先同步一次，这样PSN上的奖杯信息仍然保留，自己的奖杯不会有什么损失，别人也可以获得奖杯。



▲无法获得奖杯的游戏在信息栏中会显示“无权”。

Q：PSV如何与电脑相连？

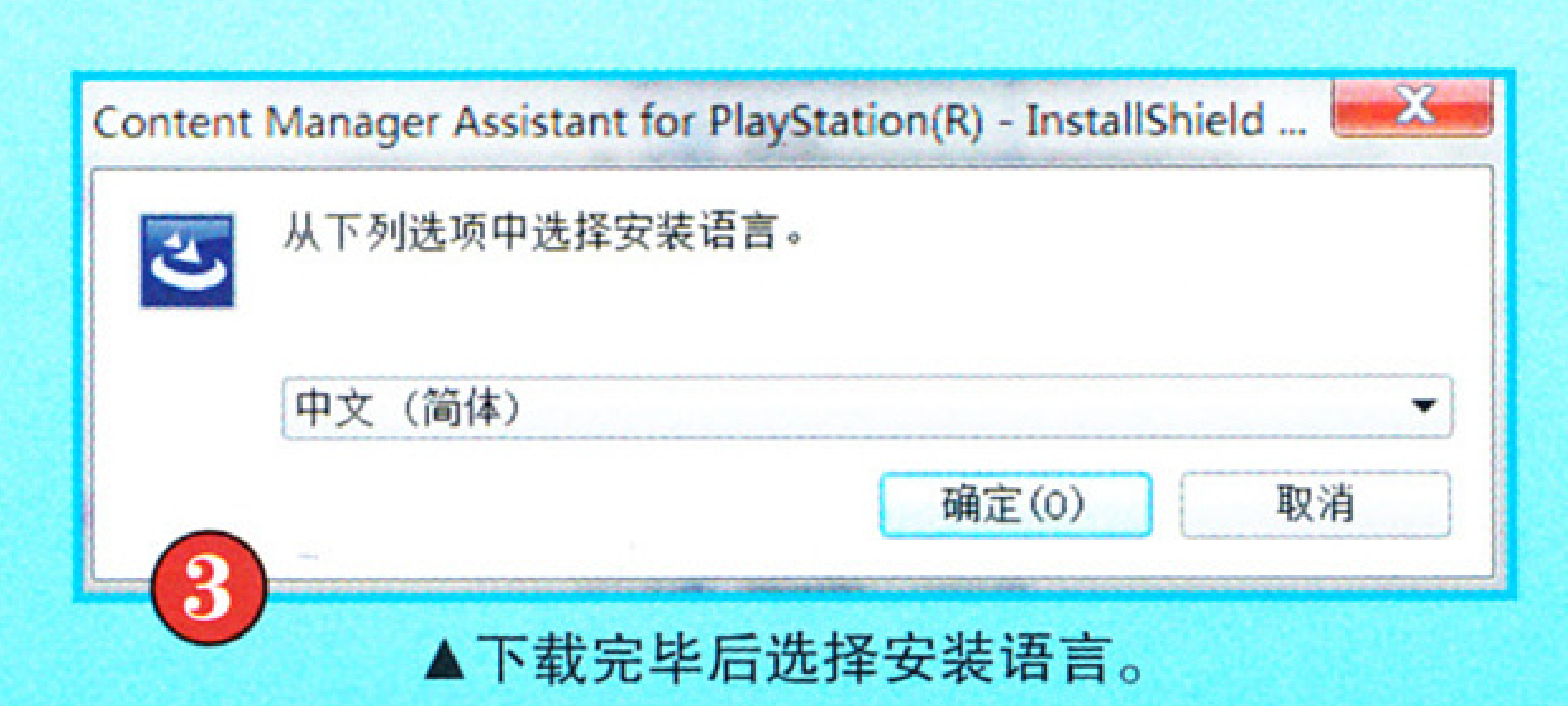
A：以Win7系统为例，PSV通过USB连接电脑后，电脑会自动识别出PSV并自动安装好驱动，如果PSV升级到最新的1.51系统，此后在PSV上点击“内容管理”图标，PSV会提示电脑自动安装“内容管理助手”程序，然后按照以下步骤操作。

▶电脑上会提示安装“内容管理助手”程序。

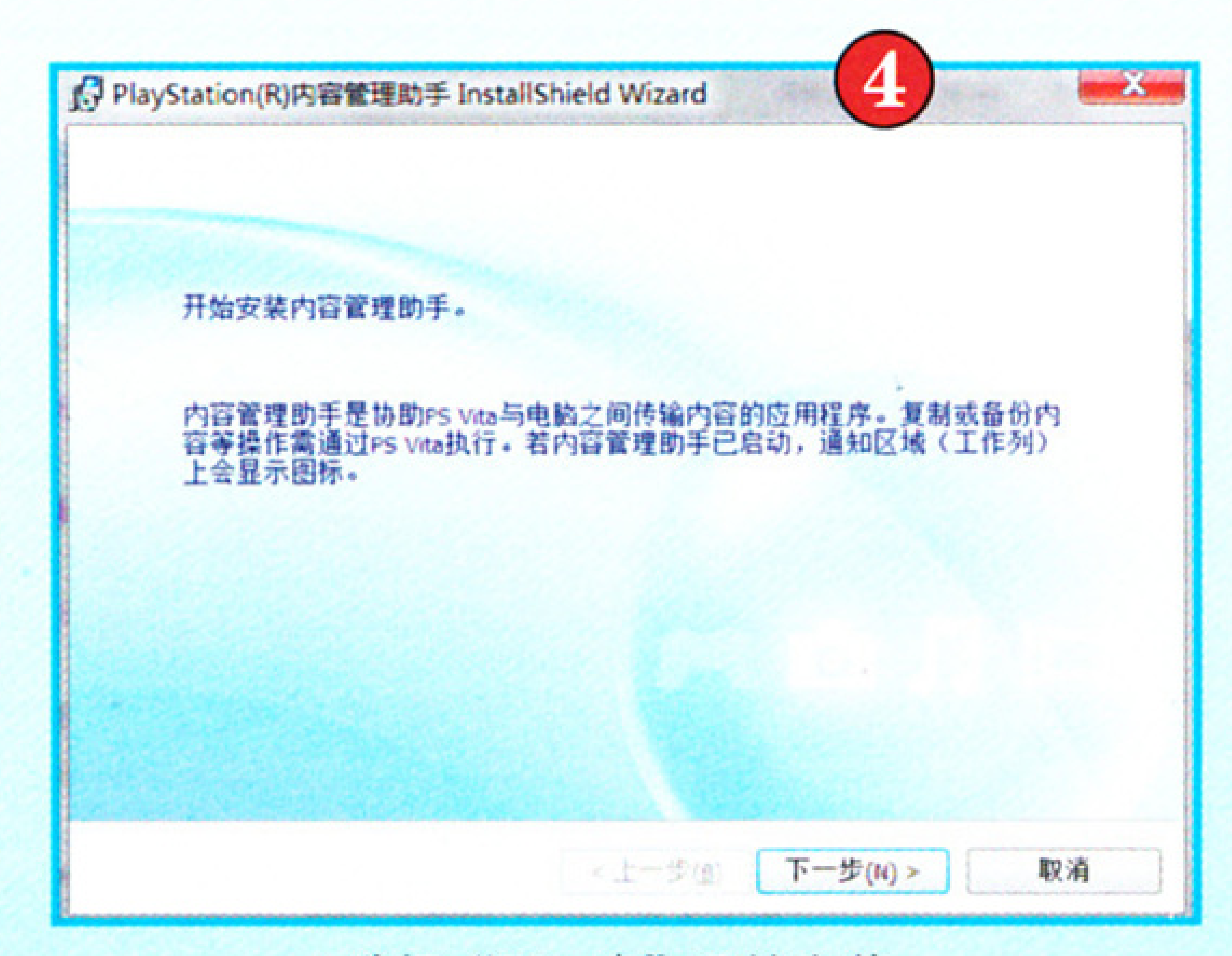




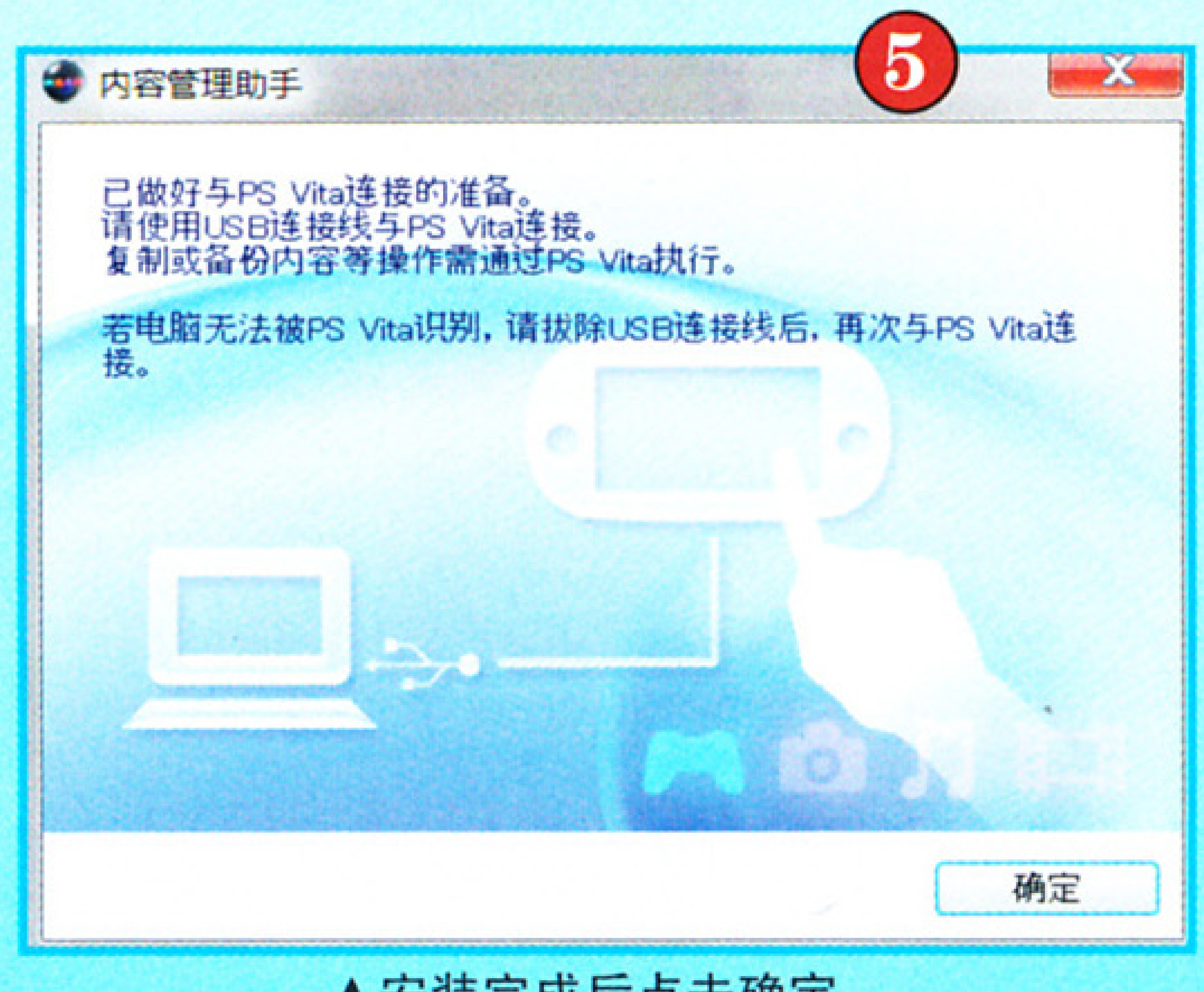
▲选择确定后电脑会自动下载“内容管理助手”。



▲下载完毕后选择安装语言。



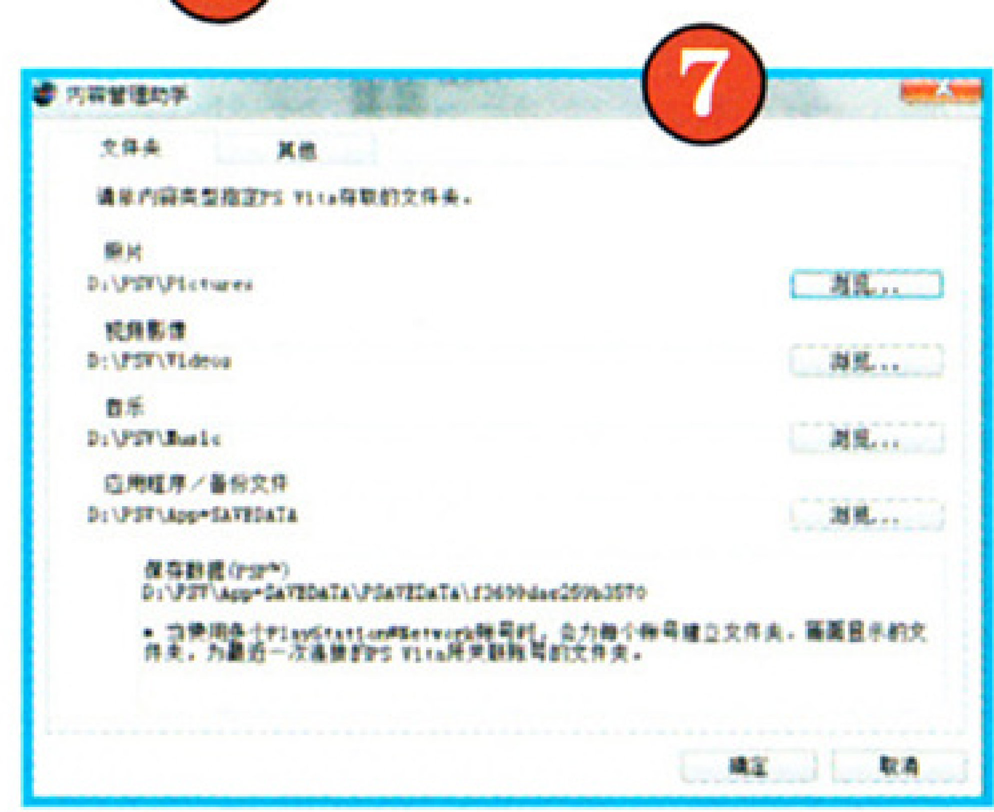
▲选择“下一步”开始安装。



▲安装完成后点击确定。



▲电脑桌面右下角会出现"内容管理助手"图标。



▲双击图标可以打开"内容管理助手"，可以设定文件夹路径。

在电脑上设置好文件夹路径（包括照片、视频影像、音乐、应用程序/备份文件），连上USB数据线，并在PSV主机设定中关闭"USB充电功能"，之后在PSV便可访问电脑上的这4个文件夹了。注意，所有的管理操作都只能在PSV端进行，电脑端的"内容管理助手"没有任何操作权限，也就是说电脑无法访问PSV的记忆卡，这也是索尼防盗版、防破解的一道预防措施。另外"内容管理助手"也可以去官网手动下载并安装"内容管理助手"，网址是：http://cma.dl.playstation.net/cma/win/ct/index.html。



▲所有的传输操作都只能在PSV上进行。

Q：XP系统下无法安装驱动，显示"这个INF中的服务安装段落无效"。

A：这个问题比较典型，小编们也有遇到，主要是系统内部插件冲突导致的。说一下解决方法吧，去下载Windows Media Player 11进行安装。因为某些原因无法通过Windows Media Player 11正版验证的用户，可以试试以下方法：利用WINRAR解压Windows Media Player 11的安装包，应该可以找到4个可执行的.exe后缀文件。然后按照"umdf.exe→wmdbexport.exe→wmfdist11.exe→wmp11.exe"的顺序执行安装，全部安装完成后重新启动电脑。之后在保持PSV与电脑连接的情况下，右键单击"我的电脑"，选择"属性"，然后选择"硬件"选项，点击"设备管理器"，再右键单击带有黄色感叹后的PSV相关选项，选择"卸载"。之后重新连接PSV，电脑应该就会自动识别出PSV。打开第一步下载安装的管理软件，就能对PSV进行管理了。



▲在XP系统下容易出现无法安装PSV驱动的情况。

PSV购买指南

Q：目前有哪几个地区版本的PSV？如何区分？

A：目前PSV已经发售有日版、港版、台湾版，其中日版12月17日发售，同期推出Wi-Fi版和3G两种型号；港版于12月23日发售，同期推出Wi-Fi版和3G两种型号；台湾版与港版同期12月23日发售，但只发售了Wi-Fi版，3G版将于2012年2月17推出。

区分各地区版本可以参看机身或包装盒上的编号，日版Wi-Fi版为PCH-1000开头，3G版为PCH-1100开头；港版Wi-Fi版为PCH-1006开头，3G版为PCH-1106开头。台湾版Wi-Fi版为PCH-1007开头，3G版为PCH-1107开头。

各地区PSV发售一览（括号内为约合人民币价格）	
日本	
上市日期	2011年12月17日
官方售价	Wi-Fi版：24980日元（约2042元）
	3G版：29980日元（约2451元）
香港	
上市日期	2011年12月23日
官方售价	Wi-Fi版：2280港币（约1852元）
	3G版：2780港元（约2259元）
台湾	
上市日期	2011年12月23日/2012年2月17日
官方售价	Wi-Fi版：8980新台币（约1875元）
	3G版：10980新台币（约2292元）
北美	
上市日期	2012年2月22日
官方售价	Wi-Fi版：249.99美元（约1577元）
	3G版：299.99美元（约1893元）
欧洲	
上市日期	2012年2月22日
官方售价	Wi-Fi版249.99欧元（约2018元）
	3G版：299.99欧元（约2421元）

Q：包含游戏的同捆版超值包套装只有港版有吗？

A：港版PSV首发时推出了3款包含游戏的同捆套装，分别是《未知海域》同捆版、《真三国无双》同捆版和《终极漫画英雄对卡普空3》同捆版。这种同捆版被称为“超值包”，熟悉早期PSP首发的玩家应该还记得当初也有“普通版”和“豪华版”之分，这次的情况也有点类似，超值包也就相当于豪华版了，里面包含了一款游戏和一堆配件，价格比分开买要优惠一些。台湾版首发时也推出《未知海域》同捆版，而日版主机暂时并没有这样的套装推出。

Q：同捆版超值包套装里有些什么东西？

A：港版同捆版套装里包含有一台PSV主机，一个配件包、一款PSV游戏、一个4G容量的PSV记忆卡，另外，3G版主机的话还包含一张价值50元港币的预付费SIM卡，由香港电信运营商one2free提供，内含300兆的流量，直接用PSV激活便可使用，不过只能在香港使用，内地收不到信号。配件包里包含了5个配件，分别是主机保护壳、挂机绳、擦屏布、游戏卡盒和贴膜。



Q：购买同捆版的话，4G卡够用吗？还要不要再买更大容量的记忆卡？

A：如果不差钱就买吧，如果暂时不想破费，4G卡其实也够用，因为PSV上所有的资料基本都可以传输到电脑上备份，包括下载的游戏、程序、视频、音乐等等，而目前还没有一款游戏或程序的容量超过4G。

Q：买Wi-Fi版好还是3G版好？

A：3G版比Wi-Fi版贵400元左右，优势在于多出的3G和GPS功能，能够更好地发挥Near、PSN等需要用到网络的功能。国内联通的3G网络现在也非常成熟，能够很好地支持PSV，如果不差钱肯定3G版了。只是现在3G版只有港版可选择，而且价格炒得很高。日版3G版目前虽然可以通过卡贴解锁在国内使用，但似乎该技术还并不普及。

Q：买了PSV还要买什么配件？

A：如果你是买的超值包同捆版，基本上也不用买什么配件了，贴膜、保护壳、记忆卡、挂绳等等必要周边都一应俱全了，如果你买的是单独的主机，那记忆卡肯定是要另外买的，贴膜则有很多种选择，包括有单独贴正面和前后都贴的，价格相差较大，便宜的一二十，贵的如原装Hori要七八十元。同捆版的配件包可以单独购买，价格在200元左右，但是单独买的性价比很低，不推荐。

Q：目前有哪些中文版PSV游戏？

A：中文版游戏目前公布了6款，但已经发售的只有1款，即随港版主机一同首发的《未知海域 黄金深渊》，其他5中文版游戏都将在2月推出，具体如下表所示：

发售日	游戏
2月9日	重力异想世界
2月14日	苍翼默示录 连续变换 扩张版（日版已出）
2月21日	忍道2 散华（日版已出）
2月22日	小小大赛车 公路之旅
2月预定	大众高尔夫6（日版已出）

Q：为什么我买的中文版《未知海域 黄金深渊》没有中文？

A：只有将PSV的系统菜单设定成“繁体中文”，该游戏才会显示中文，否则只会显示英文。

Q：PSV的记忆卡单独买要多少钱？

A：目前索尼发售有4G、8G、16G、32G 4种容量。不同地区售价略有不同，具体如下表：（括号中为折合人民币）







各地区记忆卡官方售价

容量	日版	港版	美版
4GB	2200日元（约179元）	188港币（约154元）	29.99美元（约190元）
8GB	3200日元（约230元）	288港币（约236元）	44.99美元（约286元）
16GB	5500日元（约448元）	488港币（约400元）	69.99美元（约446元）
32GB	9500日元（约773元）	888港币（约727元）	119.99美元（约765元）

真・三国无双 NEXT

PSV	真・三国无双 NEXT		
	Koei Tecmo Games	ACT	2011年12月17日
	日版	1～4人	5040日元
	对应在线游戏		

本作除了对应PSV的感应机能和触摸操作外，还加入了很多“《帝国》系列”的元素。武将并没有升级的概念，联机同乐的共斗模式难度也不低，想要拿到“白金”除了得花时间刷之外，还要找到几个好战友才行。

文 苍穹　美编 澄香

系统介绍

画面解说



1.据点耐久力　2.战场缩略地图
3.破坏槽　4.无双槽
5.当前强化效果　6.连击数
7.杀敌数

注：本作中玩家操控的角色是没有血槽的，随着体力的不断减少，画面周围会逐渐变红，当出现红色裂痕时即为以往作品中的红血状态，无双槽会徐徐增加。在非战斗状态下时，武将的体力会自动缓缓回复。

基本操作

按键	动作
左摇杆	角色移动
右摇杆	视角变换
方向键↑	显示敌人体力
方向键↓	吹口哨叫马
□	通常攻击

△	蓄力攻击
×	跳跃/上、下马
○	无双乱舞
L	防御/受身
R	连锁攻击
Start	呼出菜单

进阶操作

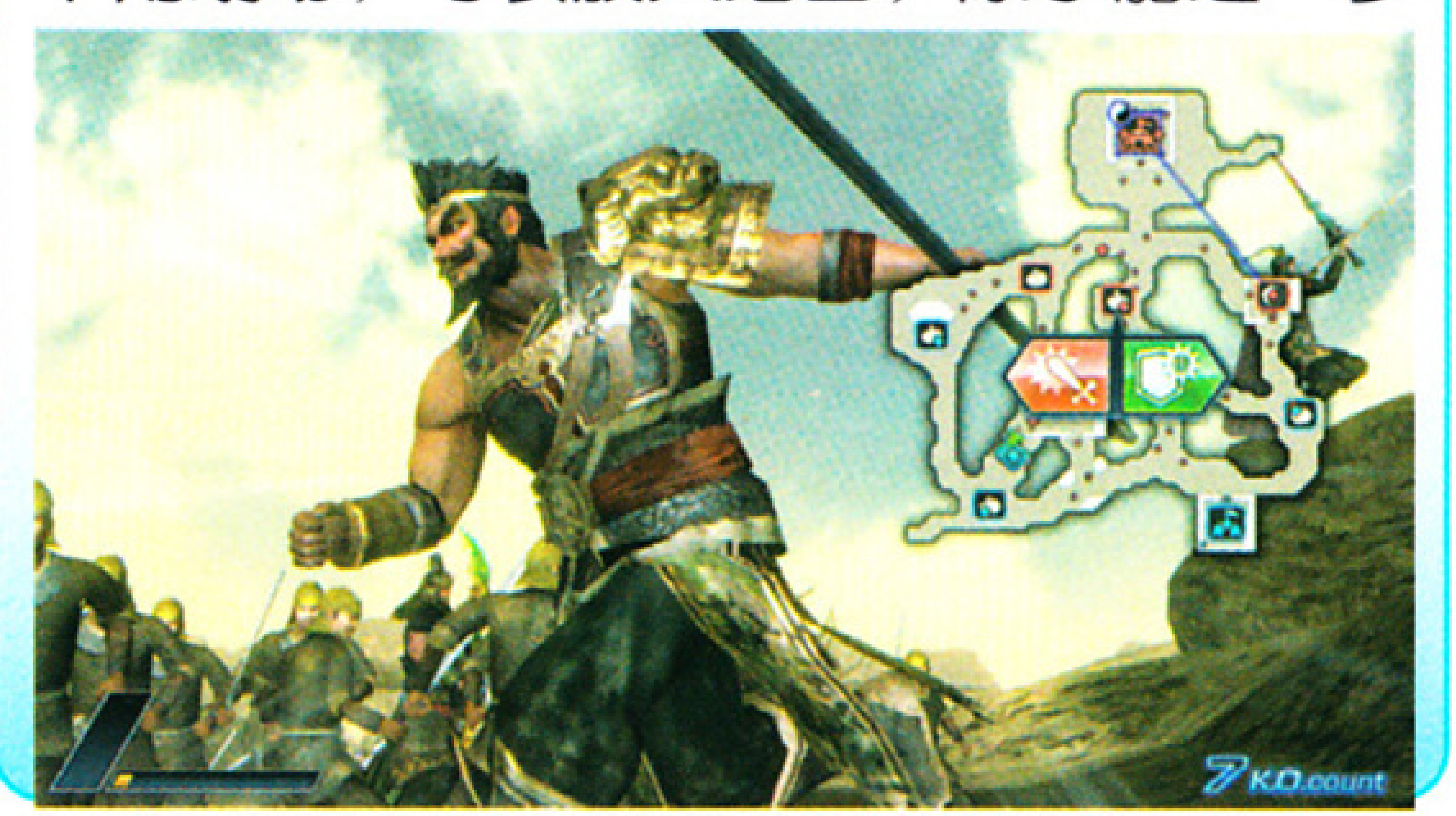
□键的普通攻击配合△键的蓄力攻击，就可以派生出丰富多彩的招式，这也是系列玩家们非常熟悉的“C攻击”。通常而言，C1具有无法防御的特性，C2、C5能将敌人挑空、C3可以把敌人打至气绝、而C4、C6则有吹飞的效果。每种武器的具体招式需要玩家逐一尝试和熟悉，不过前期的武器由于“攻击回数”的限制，并不能供角色使出全部的招式。

本作还沿用了《356》的EX攻击，在“武将情报”的“アクション一览”中可以进行查看，某招特定的C攻击后还可以继续追加△键以使出“EX攻击”。EX攻击分为4类：“直接攻击型”拥有极广的攻击范围；“投掷攻击型”能给敌方单体造成极高伤害；“特殊效果型”带有炎、冰、雷等不同的属性；“自我强化型”则能在短时间内提升角色的某项能力。纵使是武器模组相同的武将，其EX攻击也是截然不同的。

本作虽然没有《356》的双武器设定，但按下R键仍然可以使出特殊的“连锁攻击”，相同的武器模组，连锁攻击也是一样的。连锁攻击在绝大多数时候都可以即刻发动，因此具有极佳的泛用性，玩家可以衔接在C攻击或EX攻击后继续进行追打，或是用来消除其他招式的硬直。

部队指挥

用手指点住屏幕上的缩略地图并向左下角划动，可以放大地图，除了能进一步看清地形外，还可以对麾下的士兵下达战术指示。按住蓝色菱形表示的部队后将其拖动到据点上，会出现剑和盾的标志，前者表示攻击、后者表示防御，根据战况合理地分配攻守兵力可以进一步控制局势。命令下达结束后按住地图向右上方划动即可将其收起。



直击破坏

“直击破坏（ダイレクトブレイク）”是本作的全新系统，画面左下方的绿色破坏槽与其紧密相关。当玩家给敌人造成伤害时该槽就会慢慢积蓄，而连击数越高、破坏槽增长得就越快。破坏槽蓄满后玩家点击触摸屏就可以与麾下的士兵一同使出直击破坏技。直击破坏技的攻击方式根据武将所带的兵种而略有区别，比如骑兵、象兵等是向前进行长距离突击，弓兵、妖术兵是用范围性弓箭和雷击展开援护，投爆兵和虎战车则是在前方引起大爆炸等等。不过无论何种直击破坏技都具有“无视敌方据点耐久值瞬间压制”的特殊功效，但对敌方本阵无效。



无双乱舞

当无双槽蓄满后，按下○键即可使出“无双乱舞”。武将的无双技分为3类：“一击型”即是将全部力量聚集在一击之内，攻击威力大、范围广，不过一旦没能命中的话就白白浪费了；“连击型”是迅速挥动武器展开的连续攻击，可以把附近的敌人都卷入其中，单发威力虽然不高，但全数命中的话也能造成不小的伤害；“投掷型”则为锁定敌方单体使出的强力投技，具有无法防御的特性，不过在人群中较难准确的命中敌将，这点需要注意。另外，武将在濒死时发动乱舞攻击会自动附加炎属性。

神速乱舞

当无双槽蓄满后，同时点击屏幕左右两侧可以使出“神速乱舞”。神速技共有7种，全部需要结合体感操作，下面逐一介绍：“龙卷型”要在屏幕上不断画圈，顺时针或逆时针皆可，以此来增加攻击范围与威力；“念动型”需通过背触板控制画面上的火球或光球移动，令其冲入人群中造成伤害；“喷出型”需要利用背触板，点击到的位置会成为火炎或冰柱等的下落点，因此不妨用双手快速点击来增加攻击次数；“乱斩型”要求玩家用手指在屏幕上进行左右划动，当屏幕中的敌人所剩无几时可以通过左摇杆来转向，攻击其他方向的敌人；“乱射型”会自动向前方进行连续射击，玩家要上下左右地移动



PSV机身以改变视野，让射击命中到周围的敌人；“冲击型”需要根据文字提示的时机，上下震动PSV的机身，以此来强化招式的攻击范围和威力；“疾风型”的神速技发动后，玩家点击屏幕武将就会向该处进行突击，直线上的全部敌人都会受到伤害。

如果是在不方便晃动掌机的场所进行游戏，玩家可以进入“**オプション**”–“操作设定”，把“**モ–ションセンサ–机能**”一项调成“**なし**”。平时也可以通过左右摇杆实现移动PSV的效果，而L或R键则能达到震动机身的效果。

兵器操控

在本作中武将靠近我方的弩炮或虎战车后，按×键即可搭乘兵器并进行操控。乘上弩炮后画面中央会出现准星，移动PSV本体可以改变其瞄准方向，而按住背触板就会连续发射弩箭。需要注意的是左下角会显示弩炮的残弹，只要停止攻击弹药就会自动回复，不过一旦耗尽则需要花一定时间进行装填，此期间内无法攻击，因此不要一直按住背触板。乘上虎战车后可以利用左摇杆进行移动，□键为向前方45度的方向来回喷吐火炎，△键为向正前方发射大威力的火球，○键为向周围360度喷射火炎。再次按下×键就可以离开兵器。

武将单挑

在战斗中遭遇特定武将后会强制进入单挑模式，只有成功将对方击倒才能返回战场。玩家在触摸屏上划动即可使出通常攻击，攻击方向会根据手指划动的方向发生变化。而按住屏幕武将则会蓄力，蓄力结束后自动使出有崩防效果的攻击。高难度下敌将的体力、攻、防都非常高，如果被其蓄力攻击命中，我方武将会陷入长



时间的硬直，很可能直接就被连续攻击击杀，因此单挑中不推荐主动进攻，以“敌不动、我不动”的战术后发制人才能安全地取胜。在敌人蓄力时快速划动屏幕以普通攻击进行牵制，屏幕上出现斜向的红色提示时，按其指示方向进行划动即可成功弹返，令对方陷入短时间的硬直，双方同时攻击则有可能会进入“锷迫”，此时要不断点击屏幕上的圆圈，令优势槽压过对手，其就会陷入长时间的硬直，任玩家展开攻击。当敌人的体力所剩无几时，画面上方会出现“好机”字样，此时随意快速地划动屏幕，直到优势槽彻底压倒对方，武将就会使出无双乱舞将敌人彻底击倒。

突袭战斗

在平时的战斗中遭遇敌方士兵还有一定几率发生“突袭战斗（アクシデンタルバトル）”，这种突发事件根据敌方兵种的不同会出现以下6种：遭遇剑兵、戟兵和狼时会触发“飞袭”，此时移动PSV机身改变视野，将飞在空中的敌兵全部点击1次才能完成；“猛进”有枪兵、盾兵、虎、虎战车4种情况，快速点击冲过来的敌人即可，一次无法击倒的话需要连续点击；面对骑兵、象兵、熊兵时会发生“骑突”，此时要移动PSV机身让准星对准敌兵中心的弱点，锁定一定时间后就会自动攻击，将敌人直接击倒；遭遇弓兵、妖术兵、投石兵、投爆兵这4种远程兵种则会触发“齐射”，迅速点击屏幕将飞来的道具全部击落即可，巨石需要连续点数次，用划动操作也可以一次性击落多个目标；“崩落”是在特定关卡的吊桥上才能触发的，当屏幕上出现“SHAKE”字样时晃动机身，令武将跳起躲开爆炸即可，否则会强制掉落到桥下；“突风”也是在特殊的斜坡地形上才能触发的，在背触板进行上下的来回划动即可令武将不断向前，直至突破蓝色线条表示的目的地。

部份突袭战斗有时间限定，根据玩家完成与否以及完成速度，会有三种评价。获得“大成功”能得到额外的武器，武将的体力和无双槽也会补满；“成功”则只能补满体力与无双槽；一旦“失败”则会受到重创。



据点功能

据点是本作中非常重要的要素，当玩家攻入敌方据点后画面上方会显示据点的耐久力，不断击倒敌兵和敌将就能令耐久力减少，降至0后即可成功压制。不同据点也有不同的功能，下面进行逐一介绍，优先压制敌方的妖术所、传令所和兵粮库才能顺利打开局面。而我方据点中每隔一段时间都会出现随机的回复道具或强化道具。

本阵： 即敌我双方的大本营，占有的据点总数越多、本阵的耐久力越高，兵力补充得越快。不过本阵没有特殊功能，成功压制后战斗宣告结束。

射击所： 能展开齐射并令弓兵的攻击得到强化，齐射的弓箭会根据当前的天气情况附带不同的属性，晴天·炎、雨天·雷、雪天·冰。

兵粮库： 压制后能令敌方全部据点的耐久力最大值下降，我方全部据点的耐久力最大值提升。兵粮库中也有较高几率出现回复道具。

武器库： 每隔一定时间能给全军提供30秒内攻击力上升的道具。据点内必定存在虎战车，据点外还有弩炮，压制时需要注意。

传令所： 拥有传令所的一方能自动向战场外进行传令、要求援军，优先压制才能控制敌方的部队数量，增加我方的战力。

输送所： 压制后战场和据点中才会出现随机道具，否则击倒敌人时不会出现回复道具或暂时提升能力的强化道具。

兽舍： 据点中多为狼、虎、熊猫等，野兽的攻击根据当前的天气情况会附带不同的属性，晴天・炎、雨天・雷、雪天・冰，压制后它们就能为我方所用。

火药库： 据点中的投爆兵会自行前往敌方据点执行火计，火计成功后据点内的士兵会受到伤害。一旦火药库发生火计，周围的邻接据点无论敌我都会受到波及。

妖术所： 在成功压制妖术所前，与其相连的据点（紫色线表示）是无法被压制的。

模式介绍

演义模式

演义模式共有12个剧本，选择剧本后还可以设置难易度（修罗难度在阶级到达19后开启）。此模式下玩家可用的势力是固定的，玩家在普通战役前可以选择想要使用的角色和同行的武将，会显示名称的特定战役中可使用的角色则是固定的，部分角色还会根据剧情加入、离开或战死。特定战役中设有战场任务，如击破一定数量的敌兵、击倒某位无双武将、压制敌方全部据点等等，完成后可以获得额外的武勋，一些禁闭的城门才会开启。在战斗的间隙还会穿插4种迷你小游戏和强制单挑，具体的玩法请参看“游戏模式”部分。



本模式中的系统和随机事件与争霸模式重合，因此具体的内容放在后面统一进行解说。如果把“网络（ネットワーク）”设为连接状态的话，根据该时段进行游戏的人数，玩家可以获得一定的支援资金，在战场上也有机会得到“破坏槽全满”、“战斗开始后200秒内攻击力2倍”等战友支援效果。回合开始时还有机会与其他玩家制作的原创武将展开单挑，获胜后能够得到武勋，并把对手的资料登录到“幕舍”的“玩家列表（プレイヤ–リスト）”中。

争霸模式

争霸模式可以说是演义模式的完全形态，战略系统更加完整，能触发的随机事件也更为多样。进入本模式后首先要选择地图，君主及属下武将。初期可选择的只有“二势力地图”，三、四、五个势力混战的地图在玩家的阶级升到6、9、13时开启。初期可选择的属下武将上限为2人，当玩家的阶级升至7、11时可以选择3、4人。在选择参战势力时可以看到已获得的武将卡情况，选择获得武将卡数少的势力作为敌人，更容易取得新武将卡。

游戏流程以军略和战斗交替进行展开，每次军略回合前玩家能从所统治领地



获得一定的资金收入，以此让武将施行不同的政策。使用政策所需的具体金额与武将当前的状态有关，状态越好、所需的金钱越少，每回合最多施行4次政策，但同个武将卡每回合只能用1次。政策施行结束后玩家需要选择想要攻打的地域、操纵和同行的角色，之后就将进入战场展开战斗。获胜后可以占领目标地域，将敌方随机一位无双武将招致麾下（尚未取得其武将卡的优先），最多15人。如果该地有金钱、武器或道具图标，还能在战后获得额外的战利品。之后轮到AI势力依次展开进攻，在随机事件过后，就会再次轮到玩家的军略回合。

争霸模式中全部地域皆有“等级”的概念，每次军略回合开始前，我方与敌方相邻的地域中随机一块领地会自动升级，进攻时只能选择邻接的低等级地域。如果统治的某块领地被孤立，其就无法得到升级机会，而如果相邻的敌方地域等级尽皆比我方高，则流程会自动跳过玩家的战斗，由AI势力展开行动。当玩家成功占领某地后，发起攻击的地域和目标地域的等级会发生变化，规律如下：A地（3级）向B地（1级）发动进攻，战斗结束后B地的等级变为3（即与A地等级交换）、A地的等级则变为2（B地等级+1）。玩家可以利用此规律把低等级的领地换到后方，或是把敌人的领地强行分隔开，使其无法升级和发动进攻。

根据玩家在随机事件中的选择或施行的政策，善政值会提升或降低；玩家经常选择使用政策和出击的武将则会与君主间建立友好关系，反之武将的友好度则会下降。善政值和友好度都影响到随机事件的触发，下表逐一介绍。

攻下敌方君主所在的地域后，其势力的全部领地都会为我方所有，占领地图上的全部地域后争霸模式便告通关。若是在进入争霸模式前选择“対战プレイ”，可以获得其他玩家的资料，之后他们的资料就会出现在本次争霸模式中，该地域的战斗难度也会根据玩家的阶级而有所提高。攻下其他玩家所属君主的地域后，会进行“速驱”、“铁壁”、“射击”或“策谋”的小游戏，取胜后能够获得大量武勋。

事件种类	事件效果
商人	可以选择是否支付金钱购买随机的装备类道具，有500、1000、1500三个等级，道具的质量也会逐步提升
丰作/凶作	次回合从领地获得的资金有所加成/减少
蝗灾	百姓会要求免除赋税，同意后善政值提升，次回合收入为0，反之善政值降低，次回合仍可获得收入
疫病	同意支付500金给百姓买药，善政值会提升，反之则降低
盗贼	宝物库遭遇盗贼袭击，减少1000金
移居/逃散	善政值高时百姓会前来，我方随机一块领地的收入提升100，善政值低时百姓则会离去，随机一块领地的收入降低100
谢礼	善政值高时百姓会献上100金表示感谢
贿赂	同意后获得1000金，但善政值下降
贡品	朝廷派人索要金钱，同意后减少1000金，下次战斗中有官兵作为援军，拒绝的话我方全部地域的等级下降1
民兵/义勇军	善政值较高时在出阵前有一定几率发生，民兵和义勇军会在下次战斗中作为援军
玉玺	善政值较高时有机会发现玉玺，敌方势力在一定时期内无法向玩家发起进攻
宴会	同意后支付1000金举行宴会，麾下武将的疲劳度回复
奖赏	同意后赏给随机的武将500金，使其友好度上升
抱怨	长时间没有出击或使用政策的武将会发表不满，友好度下降
下野/背叛	麾下武将友好度低时会自行离去，带其前往战场的话则有可能会发生背叛事件
义兄弟/配偶	麾下武将友好度高时能够与君主结成义兄弟或配偶（有血缘关系的不行），之后可以触发获得随机装备道具、武将疲劳度恢复等各种有利的事件

共斗模式

共斗模式中共有4种任务，支持最多4名玩家一同联机游玩。此模式下武将的武器强制为攻击力50、攻击回数6，且无法装备任何道具或吹口哨叫马。虽然单人也可以进入挑战，但由于任务难度很高，想要过关都绝非易事，更别提是拿到S级评价。因此想要过关甚至获得高评价，还是要约上几名好友，而且多名玩家游戏时，我方全员的复活次数也会得到加成。最后需要注意的是，此模式下按Start键呼出菜单时游戏不会暂停，不要被敌人偷袭了。

防卫： 在10分钟内防守据点、抵御敌方的进攻。此战中据点被敌方压制我方是无法夺回的。获得S级评价的条件是“守住全部7个据点，剩余时间在6分钟以上”。

夺还： 在30分钟内压制敌方的全部据点。获得S级评价的条件是“剩余时间在25分钟以上，据点没有被敌方再次压制过，击倒无双武将7人以上”。

神速： 在3分钟内压制敌方的本阵，压制敌方据点后剩余时间能延长1分钟（中央的传令所为2分钟）。获得S级评价的条件为“剩余时间4分钟以上，击倒无双武将6人以上”。

一击： 在30分钟内压制敌方的全部据点，此战中敌我双方被任何攻击命中都会直接死亡，而且玩家无法使用直击破坏。获得S评价的条件为“剩余时间24分30秒以上，击破敌人1500人以上”。



（不过笔者更建议使用左摇杆操作），或是猛地抖动PSV令马匹跃起。画面左下角有马匹图标的是速度槽，只要不撞到障碍物，速度就会逐渐加快；而下方黄色的则是猛进槽，当其蓄满后点击屏幕就可以突然加速并撞开障碍物。

铁壁： 阶级升至5级时开启的主视角战斗模式，敌人会不断从四面八方涌来，玩家需要坚持到时间结束。在屏幕上划动可以斩杀敌人，点击敌人则能令其陷入硬直，对于手持盾牌的敌人必须先点击才能用划动操作将其击倒。当画面左下角的大喝槽蓄满后，抖动PSV的机身可以瞬间清版。

射击： 阶级升至7级时开启的第一人称射击模式，玩家需要在倒计时结束前守住阵地。与通常游戏中弩炮的操作相同，瞄准后按住背触板弩炮就会开始发射，当左下角的乱击槽蓄满后，点击屏幕可以令飞矢在一定时间内变成广范围、大威力的火焰弹。

策谋： 阶级升至9级时开启，玩家需在限定时间内令3个隐藏的文字全部显现。利用背触板移动火苗，就可以让纸上的文字慢慢显现，但必须要按照笔画循序渐进。当文字显示完全后，还需在屏幕上一笔一划地将其写出来才算完成，对于以中文为母语的国内玩家而言没有难度。

游戏模式

无双抓拍： 利用PSV的摄像头把现实中的人物与游戏中的素材结合在一起进行拍照的趣味小游戏。当玩家的阶级升至2、4、8、10、12时会追加新的素材。

速驱： 阶级升至3级时开启，此模式下武将会自动策马奔驰，玩家需在限定时间内到达终点。武将行进的路线是固定的，玩家可以向左右倾斜PSV的机身进行转向

其他模式

编辑模式： 自由制作原创武将的模式，最多可以保存100人。不同部位的防具会随着玩家阶级的提高而逐步解锁，种类非常多样。新武将可以在争霸模式和共斗模式下使用，武器则与所选模组的武将共用。

幕舍： 浏览目前已获得的武将卡、武器、装备道具以及CG影像。玩家的阶级、武勋、累计击破数、游戏总时间、网络排

行等资料也能在此查看。

事典： 查阅三国、武将、会战、用语事典以及年表。

选项： 可以对显示、操作、镜头、声音、网络等方面进行设定，在此也可以进行“存档初期化”操作。

资料列表

全道具一览

以下是本作中全部装备道具的拿法，“领地特典”指的是攻下某地后得到。商人前来推销时同意购买，有机会得到朱雀翼、青龙胆等常规装备，而结成义兄弟或配偶的角色也会有随机事件赠送这些道具。

道具类型	道具名称	道具效果	入手方式
镫	赤兔镫	以骑乘赤兔的状态出战（速度350）	演义模式“暴威猛进”中洛阳的领地特典（难しい以上难度）
镫	的卢镫	以骑乘的卢的状态出战（速度300、运+20）	游戏模式“速驱”在1分30秒内过关
镫	绝影镫	以骑乘绝影的状态出战（速度300、不会落马）	演义模式“群雄割据”中洛阳的领地特典（修罗难度）
镫	象镫	以骑象的状态出战（速度230）	演义模式“仁の英杰”中南中的领地特典（普通以上难度）
镫	熊镫	以骑熊的状态出战（速度230）	演义模式“反董卓连合”中长安的领地特典（难しい以上难度）
玉	炎玉	攻击时追加火炎伤害	战斗中皮袋或领地特典
玉	冰玉	一定几率令敌人冻结	战斗中皮袋或领地特典
玉	雷玉	一定几率令敌人气绝，按其最大体力给予追加伤害	战斗中皮袋或领地特典
玉	斩玉	一定几率令杂兵即死，按其最大体力给予追加伤害	战斗中皮袋或领地特典
玉	风玉	无视敌人的防御进行攻击，按其最大体力给予追加伤害	战斗中皮袋或领地特典
能力	朱雀翼	体力上升	战斗中皮袋、领地特典或随机事件
能力	青龙胆	攻击速度上升	战斗中皮袋、领地特典或随机事件
能力	白虎牙	攻击力上升	战斗中皮袋、领地特典或随机事件
能力	玄武甲	防御力上升	战斗中皮袋、领地特典或随机事件
能力	神速符	速度上升	战斗中皮袋、领地特典或随机事件
能力	羌族角	骑乘攻击力上升	战斗中皮袋、领地特典或随机事件
能力	七星带	获得武器、装备道具的质量上升	战斗中皮袋、领地特典或随机事件
能力	仙丹	Charge攻击力上升	战斗中皮袋、领地特典或随机事件
能力	活丹	无双槽增加量上升	战斗中皮袋、领地特典或随机事件
能力	生丹	破坏槽增加量上升	战斗中皮袋、领地特典或随机事件
能力	真空书	攻击范围扩大	游戏模式“铁壁”以600分以上过关
能力	孙子兵法	效果道具的持续时间延长	演义模式“猛虎疾驱”中北平的领地特典（普通以上难度）
能力	发破传书	濒死状态下攻击力上升	演义模式“三顾の礼”中襄阳的领地特典（修罗难度）
能力	背水护符	攻击力上升、防御力下降	共斗模式“一击”以S评价过关
能力	真乱舞书	非红血状态下乱舞攻击也会强化	游戏模式“策谋”在2分钟内过关
能力	乱舞极书	乱舞攻击力上升，无双槽减少量下降	演义模式“霸道悠々”中交趾的领地特典（普通以上难度）
能力	馒头袋	敌兵有一定几率掉落肉包子	演义模式“黄巾の乱”过关
能力	无双铠	受到弓箭攻击时不会硬直	游戏模式“射击”以400分以上过关
能力	铁甲手	在蓄力攻击时受到伤害不会硬直	共斗模式“防卫”以S评价过关
能力	飞龙甲	在蓄力攻击中可以跳跃	演义模式“江东の霸者”中合肥的领地特典（难しい以上难度）
能力	百药丸	每击破100人体力回复	演义模式“赤壁の战”中襄阳的领地特典（易しい以上难度）
能力	百酒丸	每击破100人无双槽回复	共斗模式“夺还”以S评价过关
能力	千命丸	每击破1000人破坏槽全回复	演义模式“天下统一”中长沙的领地特典（难しい以上难度）
能力	白虎秘石	每击破100人攻击力上升	共斗模式“神速”以S评价过关
能力	玄武秘石	每击破100人防御力上升	演义模式“天下三分”中交趾的领地特典（易しい以上难度）

全武将一览

本作中武将并不存在“升级”的概念，因此武将的能力在一开始就是定死的，后天只能通过武器和装备道具作少许调整。除了基本的4项能力：体力、攻击力、防御力、速度（素早さ）外，武将卡左上角的汉字表示其类型。“统帅型”对敌兵有伤害加成，且麾下部队的能力会有所提升；“武力型”在攻击敌将时伤害增加，不过麾下部队的能力较低；“智力型”在攻击据点内敌兵的时候有伤害加成，更容易让敌方据点的耐久力降低，守在己方据点时，兵力的回复速度也会加快。姓名下方的是麾下部队的兵种，本作有剑、枪、戟、盾、弓、骑马、象、妖术、投爆、虎战车、虎、熊、熊猫共13种兵种。卡片最下方的是武将的政策种类和名称，具体效果可以参看后表。



游戏中每名武将有两种卡片（实际上还有第三种DLC卡，这里不做介绍），第一套武将卡在完成“演义模式”的全部剧本后就可以尽皆得到，第二套卡片则需进入“争霸模式”，将这些武将收入麾下后才能得到。相同武将的两张卡片不但在造型上有差别，能力值也会有所不同。

姓名	类型	兵种	政策种类/名称/效果
夏侯惇	统	骑兵	战斗・只眼の咆哮：本次战斗中玩家操纵的武将攻击力、防御力上升
夏侯惇	武	剑兵	战斗・霸道の先阵：本次战斗中玩家操纵的武将攻击力、速度上升
典韦	武	戟兵	战斗・忠义の盾：本次战斗中玩家操纵的武将攻击力上升，在蓄力攻击时受到伤害不会硬直
典韦	知	盾兵	战斗・恶来咆哮：本次战斗中玩家操纵的武将防御力上升，敌军士兵的防御力下降
张辽	武	骑兵	战斗・辽来々：本次战斗中敌军士兵的防御力大幅下降
张辽	知	戟兵	战斗・比类なき刃：本次战斗中玩家操纵的武将攻击时附加风属性、能无视敌人的防御
曹操	统	盾兵	计略・霸军の本营：本次战斗中我军本阵的耐久力大幅上升
曹操	武	骑兵	内政・乱世の奸雄：我方的全部地域中，随机1个地域等级上升
许褚	武	投爆兵	战斗・全力突进：本次战斗中玩家操纵的武将攻击力大幅上升、防御力大幅下降
许褚	知	虎	战斗・虎痴の怪力：本次战斗中玩家操纵的武将攻击力大幅上升
夏侯渊	统	弓兵	战斗・斗将の急袭：本次战斗中玩家操纵的武将速度、攻击速度上升
夏侯渊	武	虎	战斗・弓兵指南：本次战斗中我军弓兵的攻击力大幅上升
徐晃	武	戟兵	战斗・武の顶：本次战斗中每击破100人，玩家操纵的武将攻击力上升
徐晃	知	盾兵	战斗・修行の身：本次战斗中玩家操纵的武将攻击力大幅上升、攻击速度大幅下降
张郃	统	枪兵	战斗・华丽なる进军：本次战斗中我军全军的速度大幅上升
张郃	武	熊猫	战斗・丽しき举措：本次战斗中玩家操纵的武将攻击速度大幅上升
曹仁	统	盾兵	战斗・金城铁壁：本次战斗中玩家操纵的武将防御力大幅上升、速度大幅下降
曹仁	武	象兵	战斗・一身の砦：本次战斗中玩家操纵的武将攻击力、防御力上升
曹丕	统	弓兵	战斗・冷彻なる决断：本次战斗中玩家操纵的武将攻击力大幅上升，我军全军的防御力大幅下降
曹丕	武	熊兵	战斗・歼灭指示：本次战斗中玩家操纵的武将攻击力上升，敌军士兵的防御力下降
甄姬	知	妖术兵	战斗・妖艳なる华：本次战斗中我军武将会积极地展开攻击
甄姬	统	虎战车	战斗・战场の徒花：本次战斗中玩家操纵的武将攻击力大幅上升、防御力大幅下降
蔡文姬	知	弓兵	战斗・妙なる调べ：本次战斗中玩家操纵的武将在蓄力攻击中可以跳跃
蔡文姬	统	妖术兵	战斗・守护の旋律：本次战斗中玩家操纵的武将防御力大幅上升、攻击力大幅下降
贾诩	知	投爆兵	内政・谋士の打算：本回合使用政策所消耗的费用降低
贾诩	统	剑兵	战斗・巧妙な一手：本次战斗中玩家操纵的武将攻击范围扩大
庞德	武	骑兵	战斗・摇るがぬ士魂：本次战斗中玩家操纵的武将攻击力大幅上升、攻击速度大幅下降
庞德	知	戟兵	战斗・西凉の魂：本次战斗中玩家操纵的武将骑乘攻击力大幅上升
王异	知	剑兵	战斗・复仇の妖刃：本次战斗中玩家操纵的武将攻击速度大幅上升
王异	统	虎	战斗・狂おしき思い：本次战斗中玩家操纵的武将攻击力大幅上升、防御力大幅下降

姓名	类型	兵种	政策种类/名称/效果
郭嘉	知	妖术兵	战斗・才子の鼓吹：本次战斗中玩家操纵的武将周围的我军攻击力大幅上升
郭嘉	统	枪兵	计略・十胜十败の说：本次战斗中我军以据点比通常多的状态开战
周瑜	知	弓兵	计略・红莲の业火：本次战斗中玩家操纵的武将攻击时附加炎属性、能追加火炎伤害
周瑜	统	妖术兵	战斗・将帅の督战：本次战斗中我军步兵会积极地展开攻击
陆逊	知	剑兵	计略・俊英の火矢：本次战斗中玩家操纵的武将最初侵入的敌方据点发生火计
陆逊	统	虎战车	战斗・炎の志：本次战斗中玩家操纵的武将攻击时附加炎属性、能追加火炎伤害
孙尚香	武	弓兵	战斗・弓腰姬の训练：本次战斗中我军弓兵的攻击力大幅上升
孙尚香	知	虎战车	战斗・凛々しき行军：本次战斗中我军全军的攻击力、速度上升
甘宁	武	剑兵	战斗・疾风怒涛：本次战斗中玩家操纵的武将速度大幅上升
甘宁	知	熊兵	战斗・滚る侠气：本次战斗中玩家操纵的武将攻击力在开战5分钟内大幅上升，之后大幅下降
孙坚	统	盾兵	内政・猛虎の锐牙：我方的全部地域中，随机1个地域等级上升
孙坚	武	虎	战斗・武门の夸り：本次战斗中我军全军的攻击力大幅上升
太史慈	武	骑兵	计略・信义の魂：本次战斗中有义勇军团作为援军登场
太史慈	知	戟兵	战斗・不动の构え：本次战斗中玩家操纵的武将防御力上升，在蓄力攻击时受到伤害不会硬直
吕蒙	知	戟兵	计略・知勇の炎：本次战斗开始后，敌方的一处据点发生火计
吕蒙	统	投爆兵	计略・阿蒙に非ず：本次战斗获得的武勋翻倍
黄盖	武	投爆兵	战斗・苦肉の计：本次战斗中玩家操纵的武将在濒死时防御力大幅上升
黄盖	知	熊兵	计略・燃える思い：本次战斗中玩家操纵的武将最初侵入的敌方据点发生火计
周泰	武	剑兵	战斗・忠士の挺身：本次战斗中玩家操纵的武将防御力大幅上升、攻击力大幅下降
周泰	知	妖术兵	战斗・神速拔刀：本次战斗中玩家操纵的武将攻击速度大幅上升
凌统	统	戟兵	战斗・电光石火：本次战斗中玩家操纵的武将速度在开战5分钟内大幅上升，之后大幅下降
凌统	武	弓兵	战斗・凉やかなる武：本次战斗中玩家操纵的武将速度、攻击速度上升
孙策	统	骑兵	战斗・小霸王の进击：本次战斗中我军全军的攻击力、速度上升
孙策	武	枪兵	战斗・溢れる霸气：本次战斗中我军武将会积极地展开攻击
孙权	统	盾兵	计略・坚实な侵攻：本次战斗中我军以据点比通常多的状态开战
孙权	武	虎	计略・防卫优先：本次战斗中我军本阵的耐久力大幅上升
小乔	统	弓兵	战斗・无垢な声援：本次战斗中我军步兵会积极地展开攻击
小乔	武	熊猫	战斗・元气いっぱい：本次战斗中玩家操纵的武将速度大幅上升
大乔	知	妖术兵	战斗・健气な献身：本次战斗中我军武将的攻击力大幅上升
大乔	统	熊猫	战斗・内助の功：本次战斗中玩家操纵的武将防御力大幅上升、速度大幅下降
丁奉	知	枪兵	战斗・坚强なる守护：本次战斗中玩家操纵的武将速度上升、我军全军防御力上升
丁奉	统	投爆兵	战斗・豪腕刚打：本次战斗中玩家操纵的武将攻击力大幅上升、攻击速度下降
练师	知	弓兵	战斗・隔てなき慈爱：本次战斗中敌我全军的攻击力大幅上升
练师	统	枪兵	战斗・丽しき守人：本次战斗中我军全军的防御力大幅上升
赵云	统	枪兵	战斗・一身全て胆：本次战斗中玩家操纵的武将攻击力、速度上升
赵云	武	骑兵	战斗・一骑当千：本次战斗中玩家操纵的武将攻击力、攻击速度上升
关羽	武	戟兵	战斗・军神の教え：本次战斗中玩家操纵的武将攻击力、攻击速度上升
关羽	知	骑兵	战斗・军神の鼓舞：本次战斗中我军全军的攻击力、防御力上升
张飞	武	戟兵	战斗・万人の敌：本次战斗中玩家操纵的武将攻击力大幅上升
张飞	知	枪兵	战斗・万夫不当：本次战斗中每击破100人，玩家操纵的武将攻击力上升
诸葛亮	知	虎战车	计略・卧龙の神算：本次战斗中玩家操纵的武将破坏槽徐徐增加
诸葛亮	统	妖术兵	计略・卧龙觉醒：本次战斗中玩家操纵的武将无双槽徐徐增加
刘备	统	盾兵	战斗・大德の庇护：本次战斗中我军全军的防御力大幅上升
刘备	武	熊猫	内政・仁の政：善政值上升
马超	武	骑兵	战斗・锦の骑马：本次战斗中玩家操纵的武将骑乘攻击力大幅上升
马超	知	枪兵	战斗・热き魂の刃：本次战斗中玩家操纵的武将在濒死时攻击力大幅上升
黄忠	武	弓兵	战斗・神弓乱舞：本次战斗中我军弓兵的攻击有一定几率令敌人冻结
黄忠	知	剑兵	战斗・老将の意地：本次战斗中玩家操纵的武将攻击速度大幅上升、防御力大幅下降
魏延	统	投爆兵	战斗・狂战士の宴：本次战斗中玩家操纵的武将攻击力大幅上升、速度大幅下降
魏延	武	熊兵	战斗・本次战斗中玩家操纵的武将攻击力在开战5分钟内大幅上升，之后大幅下降
关平	武	剑兵	战斗・青龙の志：本次战斗中玩家操纵的武将攻击速度大幅上升
关平	知	骑兵	战斗・全身全灵：本次战斗中玩家操纵的武将攻击力大幅上升、速度大幅下降
庞统	知	妖术兵	计略・凤雏の奇策：本次战斗中我军的兵力补充速度上升
庞统	统	熊猫	战斗・凤凰天驱：本次战斗中玩家操纵的武将速度大幅上升
月英	知	虎战车	计略・才媛の研钻：本次战斗中效果道具的持续时间延长

姓名	类型	兵种	政策种类/名称/效果
月英	统	象兵	计略・木牛流马：本次战斗中我军的兵力补充速度上升
姜维	知	枪兵	战斗・危急存亡の秋：本次战斗中我军全军的攻击力大幅上升、防御力大幅下降
姜维	统	弓兵	战斗・麒麟儿の才：本次战斗中玩家操纵的武将攻击力、防御力上升
刘禅	统	剑兵	内政・大宴会：善政值上升
刘禅	武	象兵	内政・愚者と贤者：所有势力的全部地域中，随机2个地域等级上升
星彩	统	盾兵	战斗・次代の盾：本次战斗中玩家操纵的武将速度上升，在蓄力攻击时受到伤害不会硬直
星彩	武	剑兵	战斗・次代の剑：本次战斗中玩家操纵的武将攻击力、速度上升
马岱	统	骑兵	战斗・西凉の风：本次战斗玩家操纵的武将攻击范围扩大
马岱	武	象兵	战斗・疾风の守り：本次战斗中玩家操纵的武将速度上升，我军全军的防御力上升
关索	统	骑兵	计略・たゆまぬ努力：本次战斗获得的武勋翻倍
关索	武	虎	战斗・飞翔烈脚：本次战斗中玩家操纵的武将在蓄力攻击中可以跳跃
鲍三娘	武	弓兵	计略・あたし流：本次战斗获得的武器、装备道具的质量上升
鲍三娘	知	熊猫	战斗・猫々拳：本次战斗中玩家操纵的武将攻击时附加雷属性、有一定几率令敌人气绝
司马懿	知	妖术兵	计略・鬼才の知谋：本次战斗中玩家操纵的武将无双槽徐徐增加
司马懿	统	虎战车	内政・狼顾の相：到下次政策回合前不会受到敌人的进攻
司马师	统	盾兵	战斗・天命流转：本次战斗中玩家操纵的武将攻击力在开战5分钟内大幅上升，之后大幅下降
司马师	武	妖术兵	战斗・断罪の攻势：本次战斗中我军全军的攻击力大幅上升、防御力大幅下降
司马昭	统	剑兵	战斗・大器の责务：本次战斗中玩家操纵的武将攻击力在开战8分钟内大幅下降，之后大幅上升
司马昭	武	虎	计略・秘めたる才：本次战斗中我军以据点比通常多的状态开战
邓艾	武	投爆兵	计略・磐石の构え：本次战斗中我军以据点比通常多的状态开战
邓艾	知	枪兵	计略・补给路确保：本次战斗中我军的兵力补充速度上升
王元姬	知	妖术兵	内政・才女の活眼：我方的全部地域中，随机2个地域收入增加
王元姬	统	熊猫	战斗・足止め策：本次战斗中我军弓兵的攻击有一定几率令敌人冻结
钟会	知	剑兵	计略・英才の誉れ：本次战斗中玩家操纵的武将最初侵入的敌方据点发生火计
钟会	统	弓兵	内政・英才の献策：本回合使用政策所消耗的费用降低
诸葛诞	知	妖术兵	战斗・谨严なる献策：本次战斗中玩家操纵的武将攻击时附加雷属性、有一定几率令敌人气绝
诸葛诞	统	虎战车	战斗・一族の夸り：本次战斗中玩家操纵的武将攻击力、攻击速度上升
夏侯霸	武	骑兵	战斗・重装配备：本次战斗中玩家操纵的武将防御力大幅上升、攻击速度大幅下降
夏侯霸	知	剑兵	战斗・折れない心：本次战斗中玩家操纵的武将攻击力上升，在蓄力攻击时受到伤害不会硬直
郭淮	武	弓兵	战斗・舍て身の行军：本次战斗中玩家操纵的武将速度大幅上升、防御力大幅下降
郭淮	知	象兵	内政・健康第一：全部武将的状态变成“绝好调”
貂蝉	知	妖术兵	内政・秘传の舞：全部武将的状态变成“绝好调”
貂蝉	统	剑兵	战斗・天上の舞：本次战斗中玩家操纵的武将周围的我军攻击力大幅上升
吕布	武	戟兵	战斗・无双の一击：本次战斗中玩家操纵的武将攻击时附加风属性、能无视敌人的防御
吕布	知	骑兵	计略・鬼神の霸气：本次战斗中玩家操纵的武将破坏槽徐徐增加
董卓	统	投爆兵	内政・临时征税：获得1000金钱，善政值下降
董卓	武	虎	计略・酒池肉林：本次战斗中效果道具的持续时间延长
袁绍	统	盾兵	内政・名族の威光：到下次政策回合前不会受到敌人的进攻
袁绍	武	虎战车	计略・名品鉴定：本次战斗获得的武器、装备道具的质量上升
张角	统	妖术兵	内政・黄天の奇迹：所有势力的全部地域中，随机2个地域等级上升
张角	武	熊猫	计略・天の怒り：本次战斗开始后，敌方的一处据点发生火计
孟获	武	象兵	战斗・不屈の魂：本次战斗中我军武将再出击时攻击力、防御力上升
孟获	知	熊兵	内政・大王の威严：我方的全部地域中，随机2个地域收入增加
祝融	武	象兵	战斗・火神召唤：本次战斗中玩家操纵的武将攻击时附加炎属性、能追加火炎伤害
祝融	知	妖术兵	计略・火神の舞：本次战斗中玩家操纵的武将最初侵入的敌方据点发生火计



本作是PSV首发游戏中颇受关注的一款，游戏的画面效果确实令玩家感受到了“次世代掌机无双”的冲击。但是随着各种体感操作的新鲜感散去后，游戏略显苍白的内容和诸多的缺点就会显露无疑。频繁的体感和强制单挑令战斗的流畅感荡然无存，缩水的《帝国》模式并没有较高的战略性，敌兵消失的情况在压制本阵时非常明显，虎战车等喷火效果时画面也会出现拖慢。让人感觉KT并没有掌握好PSV的机能，在本作的诚意上也略显不足，“刚玩很爽，越玩越烦”是大多数玩家对本作的共同印象。



アンチャーテッド

地図なき冒険の始まり

本作除了拥有华丽的画面外，还用到了不少PSV的特殊技机能，过程中乐趣十足，流程中没什么太大难点，将游戏通关后还有漫长的寻宝之旅，本次攻略就为大家带来全部宝物收集指南，希望有所帮助。过程中一定会拿到的宝物就不浪费篇幅了。

文 华尔兹 美编 Juxi

PSV

未知海域 黄金深渊

UNCHARTED: Golden Abyss

SCE	A·AVG	2011年12月23日
中文版	1人	358港币
无对应周边		



全收集指南

1 好戏在后头

收集要素

禁止进入

本章开始剧情后，来到车附近即可找到第一个拍照地点。

库拿死亡面具

在瀑布前的场景，从一处下去可以趴在边缘上，顺着攀过去可以找到。

吊桥

来到瀑布场景后即可对着瀑布拍照。

探测罗盘

在擦完最开始两个拓片后，面对它们往最左边走，草丛中可以找到。

毛瑟枪碎片

过了擦拓片的桥后，面对吊桥从左边下去。

象形文字

拿到之前必须取得的宝物后，来到上面往左边走，跳到上面平台可以找到一个拍照点。

探测GPS

在拍照点的旁边木桩附近即可找到这个宝物。

TEOCHICATO的形象

拿到上一件宝物“探测GPS”后，开始下一段攀爬前从左侧瀑布附近上去可以找到。

2 麻烦的开端

收集要素

小雕像

一开始的攀爬点刻意往左边攀，在左边的平台上可以找到。

殺戮之神

爬完第一个攀爬点后，翻过几个障碍，落下一个高地后回头往后面看，可以找到这个石像，找到拍摄点拍摄即可。

CUHTLITZONAL的形象

割掉最开始的竹子后往上爬，在雕像眼睛的位置，是必经之路，不容错过。

拓片1

拿完上面那个宝物后跳过一个瀑布，在平台左边往对面跳，下去后可以找到。

拓片2

同样是跳过瀑布后，右边的竹林可以用刀砍掉，从这里爬上去即可找到。

废弃卡车

完成卡车附近的战斗后，面对卡车往稍微靠右边一点的位置站，从这里拍摄卡车。

道路

爬上卡车后回头拍摄即可，位置尽量靠右站。

AHUCHEACTL的形象

下卡车后往右边走，砍掉竹林后前进，在里面有攀爬的地点，爬到上面即可找到。

把树下毒

本章战斗结束后，中央处有一个高平台，其中一个边缘可以攀爬上去，走左边的桥即可找到拍摄点，对着三个油桶拍摄即可。



拓片3

上面的拍照点，过了桥往左边继续走，在大叶草附近的墙上可以找到。

CIPATLIL的形象

通过中央平台的另一座桥，往前在尸体附近即可找到。

夜间发光矿业

第二场枪战的地方，左边有警告标志的铁门处拍照。

MAYHUIXIOO的形象

在独木桥上杀死敌人后，过了桥往左边走，这里会有岔路，并且可以向上攀爬，爬到上面平台即可找到。

拓片4

沿着绳索下去后，左边有竹林，砍掉后向上爬即可找到。

象形文字

同样是下绳索后，前行一点便可找到拍照点，对着身后多个雕像拍摄即可。



3 一堆老骨头



XICHILTICAN的形象

桥断掉的情节，从一面跳到对面墙上后，往右边攀即可找到。

TEMOPIAHLITEC的形象

狙击战开始后先不要跳到对面，从前面平台边缘下去即可找到。

NUEVE GALICIA雕刻

还是狙击战开始，在走狭窄的道路前，右边有竹林，用刀砍掉后爬上去再砍掉一个即可发现。

六分仪

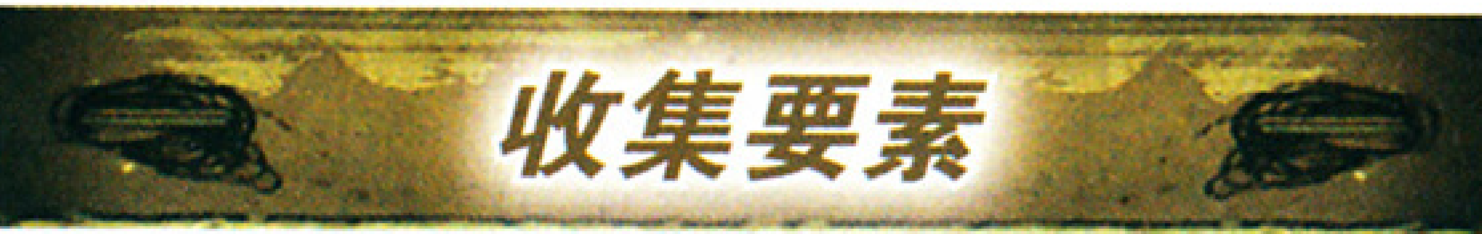
发生“搭档”剧情后，在与两个敌人交战完，爬到他们所在的平台上即可。

拍照点

来到吉普附近，往右边走，对着油桶有拍照点。



4 为什么失火了



基洛曾在这里

本关一开始往铁门右边走，靠墙附近。

毕业班戒指

爬上箱子后往上面走，走过第一根需要控制平衡通过的木条后往左边跳。在里面的房间，从梯子下去，在桌子上即可找到。



照片

在拿到上面的戒指后，在这个房间可以拍照。

天空众神之舞

用刀砍掉布之后，进屋往西北方走，在桌子上找到。

量一次，切两次

爬过第一次管子后，从箱子上跳到对面，这样可以来到另一个管子处，顺着管子下去来到右边（本来应该往左边爬），这里平台上可以拿到。



5 不到手绝不离开

收集要素

维多利亚式坠饰

抬起木头的剧情结束后，在前面暗杀一个敌人，走到尽头需要抬起翠丝的地方旁边，有需要用刀砍开的布，进入里面可以找到。

调理毒药

爬上翠丝为德雷克放下的箱子，上去后一直走，在一个类似屋子的里面。

CHIHOPOTEX之泪

两人分开行动后，德雷克通过一个需要掌握平衡的模板，过去后往左边爬下去，在下面可以找到。

KWANUHUATLI的形象

在与翠丝会和后接下来的战斗场景，最右边的坡道上方即可找到。

如何改种香蕉

同样是这个场景，其中一个小屋下面是可以爬上去的，上去后在油桶附近可以找到。

安息的战败战士

同样是这个场景，进入这个场景入口后，往左边走到有大叶草的地方即可找到。



6 折断你的手指

收集要素

ATCHHUATLI的形象

本关一开始，前方屋子的下方即可找到。

生存证明 铜质小盒

在将翠丝推上去后，会出现一个敌人，将敌人消灭后走旁边的屋子下方，这里有一个上面有黄布的平台，爬上去后可以爬到一个屋子里，在桌子上即可拿到。

IMNAHICATOL的形象

穿过屋子下面后，回头看有个有黄布的平台，从旁边扒着边上去，移动过去取得。

储存化学药品

在拿到上一件宝物的平台旁边，木屋附近有一条小路，顺着小路进去，砍开布后可以找到这个拍照点。

毒粉 小心倒

在招牌上与敌人战斗后，跳到对面平台上，平台会倒，上去后先不要去翠丝那里，往回走，顺着右边攀爬过去即可找到。

大炮

在用AK47与敌人战斗完后，走到上方掩体前即可拍照。



7 达成协议

收集要素

绿宝石别针

本关战斗结束后，在左后方的草堆中找到。

表链

刚才拿宝物的草堆房间出去直走，在右边的一个架子上找到。

钞票夹

还是这个房间，顺着中央的一个管子爬上去，在左边的草房间中可以找到。

如何炸毁一个国家

就在上面拿到宝物的房间中拍照。

ITZICALTLI形象

再去爬刚才的管子，在向左爬的过程中有一处可以按○落下，之后接着向右边爬即可。

葛洛的领地图

依然是这个房间中，在左上角可以找到。

KOAHUATQUI的形象

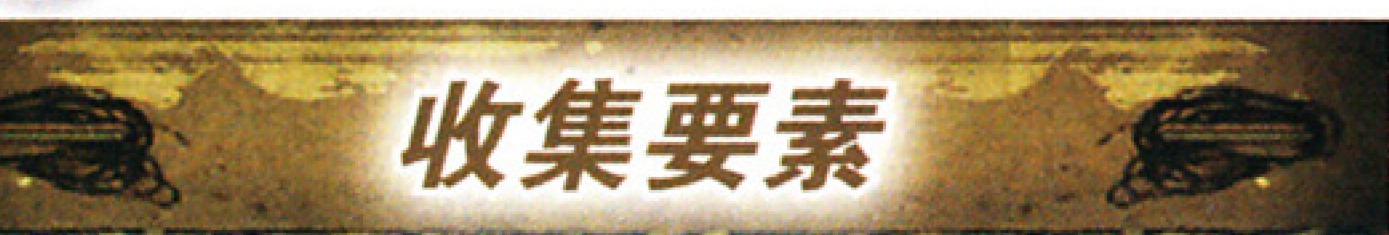
开门之后左边炉灶附近找到。

革命涂鸦

在有一堆蓝色筒子的屋子里拍照。



8 在困境中学习



收集要素

结婚对戒

本关开始后在桥上往右边看，这里缺口对面有一个绳索，爬到绳索上下去便可找到。

深呼吸

在战斗的场景中不要暗杀全部敌人，等散弹枪敌人出现后将其解决，他出现的屋子里可以找到。

VOLCAN BARU的形象

同样这个战斗场景中，一开始的地点回头看会有一块布，用刀砍开后即可找到。

新兵招募海报

顺着入口直走，沿着左边有一辆卡车附近可以拍照。

化学是你的好朋友

从入口直走，左边的垃圾桶内找到。

永恒的形象

等绳子下来后，往左上角走，在房间内找到。

9 全盘托出

收集要素

CUOZICALTLI的形象

本关一开始，回头在桌子上找到。

梳子

下楼战斗后，进入对面小门，里面房间左下角可以找到。

HUIXONTONAI形象

在卡车处发生剧情后，大门开启，解决掉敌人后进门右边靠墙处。

解放巴拿马广播电台

拿到上一个宝物后上楼，在右边的一个房间内拍照。

搬运炸药

在解决掉一个散弹兵后，来到有炸弹的卡车后面拍照即可。

葛洛的账本

在顺着金色链子爬上去后跳进房间里，房间右手边桌子上。

10 共度难关

收集要素

OMATIHICTOYA的形象

狙击战完后上到平台上面，机器后面可以找到。

别在浴缸上洗澡

拿到上面的宝物后，在同样一个平台，楼梯处拍照。

被遗忘的革命

从刚才拍照的地方一直下去后，在左边河流附近拍照即可。

黑暗的形象

同样是刚才跳下来的地方，去右边草丛角落即可找到。





11 谁找到就归谁



收集要素

力量之符

逃亡一开始爬上一个平台后，屋子的附近。

XIUMIXIHUATLI的形象

落下第一个平台后，石头上会有闪光点，较为明显。

美国护照

在出现第一个沿路可以击倒的敌人后，往左边走，在空地上可以找到。

白天与黑夜的形象

杀死沿路第一个敌人后爬上平台，在上方可以找到。

12 重要的东西

收集要素

本关滑水中，玩家只要靠左右左左的顺序即可全部拿到。

节令的形象

滑水开始后，靠着左边划即可找到。

泥巴的形象

落下画面后，右边石头附近

逃命罗盘

之后向左边靠即可在石头边上找到。

TEMOCAZUTI的形象

继续向左边靠即可拿到。



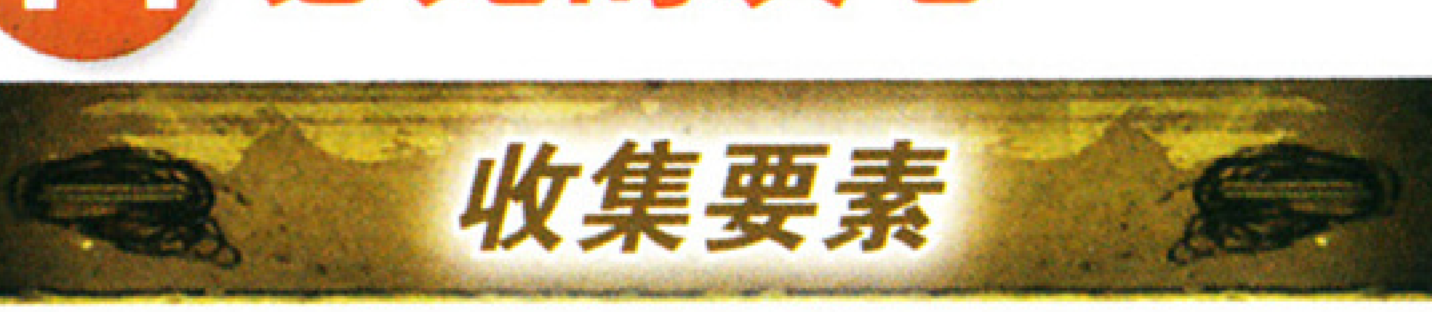
13 祖父的避难所

收集要素

本关虽只有剧情，不过在看剧情的同时仍有几个宝物需要收集，大多在柜台和桌子上，一共有9个，玩家需要细心观察。



14 必死的决心



收集要素

IOA吉普车

同样是一开始的场景，在铁网附近，有一座可以攀上去的塔，爬上去之后拍照。

萨西单

本关一开始左边有一座窗户，翻过去后有攀爬点，爬上去后经过前后翻越后可以来到最高点处，在另一面顶上左边找到

COYAHUATLI的形象

推崔西上去放下箱子后，下了楼梯后一直走，左转有竹林，砍掉后里面有攀爬点，爬上去后在另一面可以找到。

15 奇美拉迎战恶魔

收集要素

阿莱亚斯的雕像

关卡一开始往左后方走，在那有拍照点，

普瑞兹的筛取箱

撞开石头后往右边走，左侧有一个可以下去的洞，下去后往前走拍照即可。

普瑞兹的工具

来到上面发生无法开门的剧情过后，往旁边的一间屋子走，在跳到对面的平台后一直往上爬，来到上面的平台拍照即可。

HUEZICALTLI的形象

同样是这个场景，先不要跳过去，在旁边可以找到一条可以跻身进去的缝隙，进去后找到。

新月的形象

同样是这个场景，缝隙附近有可以攀爬的墙，一路向左边爬即可找到。

奇特故遗物

在给翠丝开门前，门的左后方墙上有可以攀爬的点，爬上去之后找到

七奇美拉

前往翠丝左边的迷宫中，进门后一直往中间的方向走，跳过一堵墙后尽头左边有攀爬点，爬上去即可找到。



16 七神父的密室

收集要素

一开始有六件宝藏，在进入大厅剧情中可以全部通过点击拿到。

HUACATANI的形象

一开始向右转，上楼梯后对面墙上靠左一点的位置。

HECHITOCOTZI的形象

翠丝爷爷所在房间，左边天使石像旁边。

萨席丹 奥利亚的雕像

同样这个房间，中间左边的土堆那里拍照。



17 给我枪



收集要素

月亮的形象



一开始的潜入暗杀环节，在最上方推下一个敌人后，右边的平台可以跳过去，跳下后取得。

MALZINTOLA的形象

还是这个场景，潜入环节最后一个敌人那里，右上方可以找到。

银色小盒

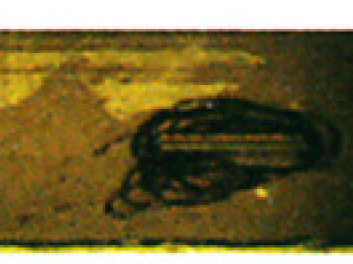
掩护完但丁后一路下楼，在最下层战斗的地方往右边走，在台阶上边可以找到。

AMNALATUA的形象

解决掉机枪台后在机枪台左边墙上可以找到。



18 为我牺牲



收集要素

ATLAHUATLI的形象

本关一开始在身后的石头堆中可以找到。

MIXUATCHI的形象

大爆炸逃亡结束后，在一开始场景阶梯尽头找到。



19 证明你的价值

收集要素

ITZOPOCHTZI的形象

攀爬中干掉一个持重型机枪的敌人后，在他身后房间的下方可以找到。

IBEORGUN的形象

看到着火的车后往左边走，这里有个平台可以从箱子上上去，来到上面即可找到。

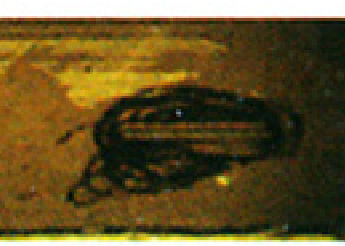
20 赌上老命

收集要素

本关的宝物全部在剧情中，玩家只要细心观察，在宝物出现时点击屏幕即可全部拿齐。



21 身陷困境



收集要素

征服者

一开始从下往上划屏幕让船倒着走即可找到。

马克思与通往众神的门户的木刻画

前行不久的一座断桥下方。

ATLAHUATLI

继续前进一点，在一个右边的柱子上找到。

翡翠雕刻

剧情过后，在一个右转的过程中，右边可以看到。

失落的闻名 基维拉沟渠

一下船转身拍照即可。

AYHANITICO纹章

同样是下船后一开始，前方有竹子，砍掉后拿取宝箱即可。

ITZICALTLI

在经过第2次大跳跃后扒在边缘上先不要上去，下降到最下面的边缘，之后往左边爬即可找到。



TOCHEMOTLI

过了木桥后靠左的位置是可以爬下去的，在下面找到。



22 枪林弹雨

收集要素

萨席丹墓碑石

关卡一开始顺着右边走，一个很明显的石头。

HUACATANI

继续靠右走，上台阶后找到。

OMATIHICTOYA的纹章

上一个拿宝物的平台，从这里可以跳到对面，在上面的墙上可以找到一个。

TEOCHICATOL纹章

机枪掩护苏利文的战斗中，将敌人解决后面对机枪往右边走，上一个平台后即可找到。

MAHUAQUIOTEX纹章

协力爬上去后前行一段，有亮光的地方断桥上方可以找到绳子，上去走到尽头取得。

CHIHOPOTEX

继续前进，经过一次向下的跳跃后，靠右边走，亮光的墙附近可以找到。

西班牙马衔扣

拿到上一个宝物的地方往前走没多久，不要跟着苏利文走，走左边，下去穿过桥洞，砍掉竹子后找到。

TEMOCAZUTI

继续前进，爬完几个边缘后从图示处下去可以找到一个藤条，顺着下去拿到宝物。

MAHTLIOZTLI纹章

炮台掩护苏利文后在旁边的角落即可找到。

NAMOTOHUATLI纹章

同样用炮台掩护苏利文后，解决几个敌人，爬上绳子，上去后走右边即可找到。

CHIHOPOTEX纹章

拿到上一个宝物后直接跳到绳子上荡过去就能找到，非常明显。

NATUCOHUATLI

帮苏利文找桥的潜入战斗环节，走过中间的桥，左边下去，往有蛇头雕像的地方走，继续下去便可找到。

TECATOHUATLI



战斗结束后爬上藤条后往前走，会看到一个巨大石像，石像的左边可以爬上去，上去即可找到。

征服者的靴刺

拿到上面那个宝物后，从平台跳到对面即可找到。

CUOZICAITLI纹章

经过一段攀爬即将与苏利文合流前在花丛中找到。

NATUCOHUATLI的道路

合流后马上右转，下去后便可进行拍照。

ECHICTLAMOYA纹章

爬上去之后沿着左边走，砍掉竹子后找到

神殿前哨

即将到达双蛇雕像前沿着左边走拍照。



23 快躲好

收集要素

MAHUAQUIOTEX

战斗开始后走左边路线，有一个可以爬上去的平台，爬上去后取得。

NALTANAUHICO纹章

同样战斗场景，右边可以下去，爬下去后找到。

星盘

爬上狙击炮台敌人的平台，先不要爬绳子，对面有可以爬上去的柱子，上去后找到。



24 战争的开端

收集要素

HUACAYANI纹章

战斗结束后，面对苏利文一直往左边走，里面有一个竹林，砍掉后即可找到。

OMATIHICTOYA金字塔

苏利文的正对面，有一个较为明显的柱子，在柱子旁拍照即可。

侍祭的墓碑

上面的地方拍照后往左后放走即可找到。

HECHITOCITZI纹章

从柱子处往右后方走即可。

马勒铃

从柱子处下台阶，靠着左边走找到。

XOLOCHIMONAL纹章

面对苏利文走右前方，在一个小瀑布里面找到。

MACHONTONAL纹章

同样是面对苏利文走右边，在右边角落的位置往后。

XOLOCHIMONAL纹章

从瀑布左边的攀爬点上去，走右边找到。

HUIXONTONAL1/4

拿到上个宝物后往对面走即可找到。

HUIXONTONAL2/4

场景中三个柱子中间那个可以爬上去，上去后取得。

HUIXONTONAL3/4

右边的柱子上即可拿到。

守卫的纹章

与苏利文协力上去后，再爬一层，往左边走砍断竹子后即可。

HUIXONTONAL4/4

跳柱子前爬到平台底下取得。

AYHANITICO

跳过柱子后绳子右边找到。



25 远在天边

收集要素

马克思的罗盘

爬到一开始有敌人的平台上后，从左下方下去后找到。

MACHONTONAL

这也是四个碎片，全部都在柱子上。

歌曲的纹章

和苏利文上去后，走到中间凹处，比较明显。

OMATIHICTOYA

来到顶上后在祭坛中找到。

26 忘了说的事

收集要素

NAMOTOHUATLI 1/4

从起点往右边走，在一个大石头中找到。

NAMOTOHUATLI 2/4

同样是从起点往右，这次走到尽头，墙上可以找到。

棍棒式钉子

从探照灯平台上去，之后跳到对面高台上即可找到。



ITZLIHAUTZIN纹章

去救苏利的时候，攀爬时走上面往右的路线，过去后即可找到。

马克斯修士的戒指

还是救苏利文的环节，下降到最下面即可在角落找到，比较明显。

NAMOTOHUATLI 3/4 4/4

苏利文受伤后的首场战斗结束，右边有两个蛇头柱子，在柱子的左右各有一个。

YATILICOYAPOCA纹章

剧情结束后往回走，可以看到一个竹林，砍掉后取得。

ITZICALTLI纹章

直升机后面的石堆里。

HECHITOCITZI

直升机左边的柱子上取得。

AMNALATUA 1/4 2/4

同样上台阶的地方有两个蛇头，左右各能找到一个。

TECATOHUATLI纹章

进入遗迹后下了台阶沿着右边走，上一个平台后取得。

AMNALATUA 3/4 4/4

拿到上一个宝物后往前走一点，有一个被灯照的柱子，它的左边有两个小柱子，在上面找到。



27 地狱之门

收集要素

NATUCOHUATLI纹章

一开始左边瀑布处找到。

TEOCHICATOL神殿

同样一开始的场景，瀑布对面靠右的位置拍照。

COYHONTONAL1/4

拍照后上台阶，在石柱后面取得。

IMTAYSOYUNNA纹章

连续横着爬过几个小柱子后，来到平台上不要向对面跳，在平台上即可找到。

ATLAHUATLI的纹章

爬上去后的战斗场景，从上去的地方沿着直线走，在石堆里找到。



TEOCHICATOL

拿到上一个宝物后往右边走，下去后在墙上找到。

COYHONTONAL2/4

过桥后右转，上平台后在其中一侧的柱子后面找到。

COYHONTONAL3/4

过桥后左转，在向上爬前旁边可以找到。

MITZICAN之门

狙击对面敌人后，跳到绳子上往对面荡，过去后右边可以拍照。

COYHONTONAL4/4

同一平台，在右边的一个柱子后面找到。

AMNALATUA的纹章

爬绳子上去后先别进入蛇嘴里，在左边有竹子可以砍掉。

28 动弹不得

收集要素

西班牙戟

到达一开始的战斗场景后往身后的洞里走，右边可以找到。

XIUMIXIHUATLI

跳到对面扒在边上后往左边爬，下去后即可找到。

TEOHIXTAMO雕像

爬过被狙击枪瞄准的地方后，在下一个平台干掉对面几个敌人后，旁边可以看到一块布，砍掉后取得（必须杀光敌人）。



HAXOLITECATAL雕像

在利用绳子摆荡到对面之前，转身可以看到墙上有可以爬的边缘，上去跳到对面砍开布来到上面取得。

ZATOCATLI巨石

将第一座桥放下后，蛇嘴雕像对面靠左位置拍照。

APACITAPANOL雕像

砍断第二座桥时爬上之前栓桥的绳子，上去即可找到。

ITZOPOCHTZI雕像

过了第二座桥后，沿着左边走即可找到。



29 众神之门

收集要素

TICONAHITZICHI雕像

一开始的悬崖前先别侧身过去，右边的高台是可以上去的。

圣铃

经过几场战斗，在两个柱子的地方下台阶后，左边找到。

QUIXTENOLIN雕像

干掉两个散弹枪敌人和多个杂兵的地方，特征是这里有两个柱子，沿着右边走在角落里找到。



OYAPIXICAL雕像

继续往前走，前面会有人面雕像，进入雕像嘴内尽头找到。

恐惧之路

同样雕像口内地点，在嘴口处拍照。

XITZMITALICAYO雕像

下了阶梯后靠右边走，有可以上去的路。

门神

用狙击枪掩护玩翠丝后，走过右边的木板，爬上左上方的柱子照相。

阿尔巴雷罗碎片

落下断掉的阶梯后往左边走，进入小路后砍掉布取得。



30 鬼魅湖泊

收集要素

YATLAHUAUNICO雕像

一开始的攀爬落地后，旁边的平台可以上去，在里面找到。

ITIXLI雕像

尸体剧情后旁边的土堆中即可找到。

鬼魅湖泊

拿到上一个宝物往前走，在下阶梯前右边的柱子附近拍照。

ATCHIHUATLI

萨席丹纹章

HUEZICALTLI

划船过程会有三个宝物拿，位置都非常明显，稍微留意就能拿全。

TEHTZICATLI雕像

下船后，往拼图下方偏右一点的位置找到。





31 血祭

收集要素

POYOCLIXICAYA雕像

一开始上了楼梯后往右边走，在台子上找到。

EXHUALTICANO雕像

往前没多久，出了这个场景后往右边走找到。

MAYHUIXICO 1/4、2/4

前进发生剧情后回头两个柱子上各有一个。

MAYHUIXICO 3/4、4/4

上楼梯后又有两个类似的柱子上可以找到。

黄金玉座

来到王座的剧情结束后即可原地拍照。

COMECATLOTEC雕像

拍照后往右边走（不要上楼梯），在金堆中找到。

CUOZICALTLI*4

这个拼图的四个部分在王座四周的四个柱子上，爬上去即可找到，注意这里由于接近王座后会进入剧情，所以尽量绕开。



32 无法回头

收集要素

猴子

一开始的爬绳子部分，中间有一处平台可以跳过去，过去后进入里面找到。

CIPACTLI

在消灭一开始的重机枪敌人后，来到其所在的房间内可以找到。

巨蟒

从第二条绳子来到对面后，沿着左边走即可找到。

KWAMETOCHITLI

过了平衡木板在拿到手枪榴弹的场景，过木板前从平台上跳到右边对岸取得。

貘

拿到上个宝物后再爬绳子，在多个柱子的场景与多个敌人战斗，之后在其中一侧房间内找到。

MIXHUATCHI雕像

吊在绳子上用榴弹干掉敌人后进入前面房间内沿着右边走，箱子内找到。



33 不正当手段

收集要素

长尾鸟

炸弹环节完后先不要爬绳子，往绳子左边走，顺着河来到上面找到。

狗

在大跳到对岸前对岸会有敌人出现，先不要跳过去，左边角落可以找到宝物。

豹猫

到了利用倒塌柱子通过的地方，先别过去，旁边的墙可以爬上去，上去后往对面平台跳即可在平台上找到。

犰狳

过了连续倒塌柱子的场景后，平台其中一面有可以下去的地方，下去后在箱子堆中找到。



34 革命的终焉

收集要素

丑陋小孩

本关开始将军导弹瞄准时，过桥前，桥的对面小路可以找到。

美洲豹

与将军的战斗结束后，被石头压住翠丝右边的小路尽头(不要接近翠丝)。



文 胧月　美编 sienna

原名《镰鼬之夜》的该系列在国内被约定俗成地翻译为《恐怖惊魂夜》，该系列的销量和口碑均相当不错，作为文字类游戏有其独到的系统和剧情，尽管只是一款小众游戏，其内容还是有诸多可研究的地方。另外由于本作的奖杯质量高，入手难度低，对于奖杯饭们而言也是款不错的赚分佳作，这次便给大家献上篇幅短而实用的攻略。

真かまいたちの夜 11人目の訪問者

真·恐怖惊魂夜 第11个来访者

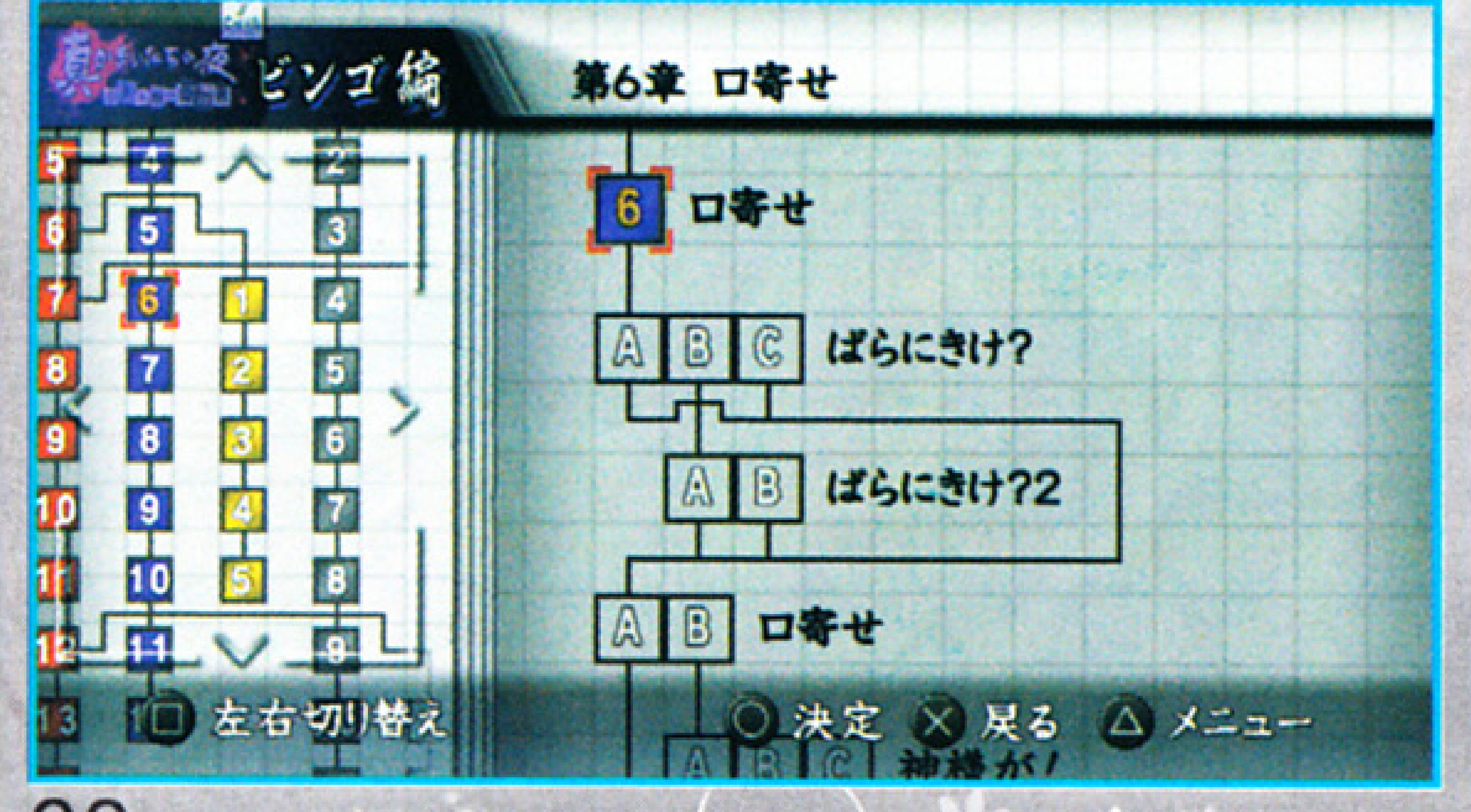
PSV

真かまいたちの夜 11人目の访问者

Chunsoft	AVG	2011年12月17日
日版	1～100人	6090日元
对应在线游戏		



本作包含ミステリ－篇、ビンゴ篇、スパイ篇、死神篇、妖怪篇、异次元少女ポポリン篇、镰鼬の夜篇7条主线，另外如果玩家付费下载，还能各花400日元买到混浴篇和みゆきとサトミ篇这两条线。每条路线中均包含了一个正常结局，即打完后显示字样为“完”，然后出职员表；除正常结局外则是大量的Bad Ending，打完后显示字样为“终”。下面就给出每条路线的进入手段以及怎样打出正常结局，再次提示，本篇攻略强调实用性，如果不想减少游戏乐趣，建议在卡关的时候再查看。



ミステリ－篇

触发条件

初期可进入，打出正常结局后可实施二周目。

正常结局“完 青空に向かって”进入方法

◎第21章 犯人探し

・“杀人の痕迹”选择A。

◎第22章 外を探索

・“雪乃が见たものは”选择C。

・“疲れた……”选择B。

・“风吕に入りたい”选择A。

・“雪乃の样子”推理中，将证据“发の毛がしっとりと濡れていた”和“カ－ディガンのボタンがすべて留まっていた”合在一起。

・“遗体の移动”选择B。

・“どうして男汤に”选择B。

・“雪乃はどこを见ていた？”选择A。

・“犯人の名前は……”拼写平假名“うかい”。
・“雪乃の正体”推理中，将证据“鸟饲オーナーとは颜なじみ”和“接客する京香を手传いたがっていた”合在一起。
・“鸟饲のミス”推理中，将证据“ウエルカムカードの笔迹”和“宿泊者ノートの笔迹”合在一起。
・“金库の暗证番号は……”输入“8910”。



ビンゴ篇

触发条件

触发完“完 青空に向かって”结局后进入ミステリ–篇的二周目，在第1章“赛钱箱”选择A，看完“完 座敷わらし”结局，获得“ピンクのしおり”（即粉红书签），然后再次返回第1章“赛钱箱”选择B，第1章“大金”选择A。

正常结局 “完ビンゴ！”进入方法

◎第12章 ラストチャンス
・“赛钱箱”选择A。

スパイ篇

触发条件

触发完“完 青空に向かって”结局后进入ミステリ–篇的二周目，在第1章“赛钱箱”选择A，看完“完 座敷わらし”结局，获得“赤のしおり”，然后在ミステリ–篇的第6章“气まずい空气”选择B。

正常结局 “完夜明けの二人”进入方法

该路线的特别之处在于有多处射击场景，保险起见，建议玩家对所有的敌人都只用一发子弹解决。射击时没有时间限制，可慢慢瞄准。

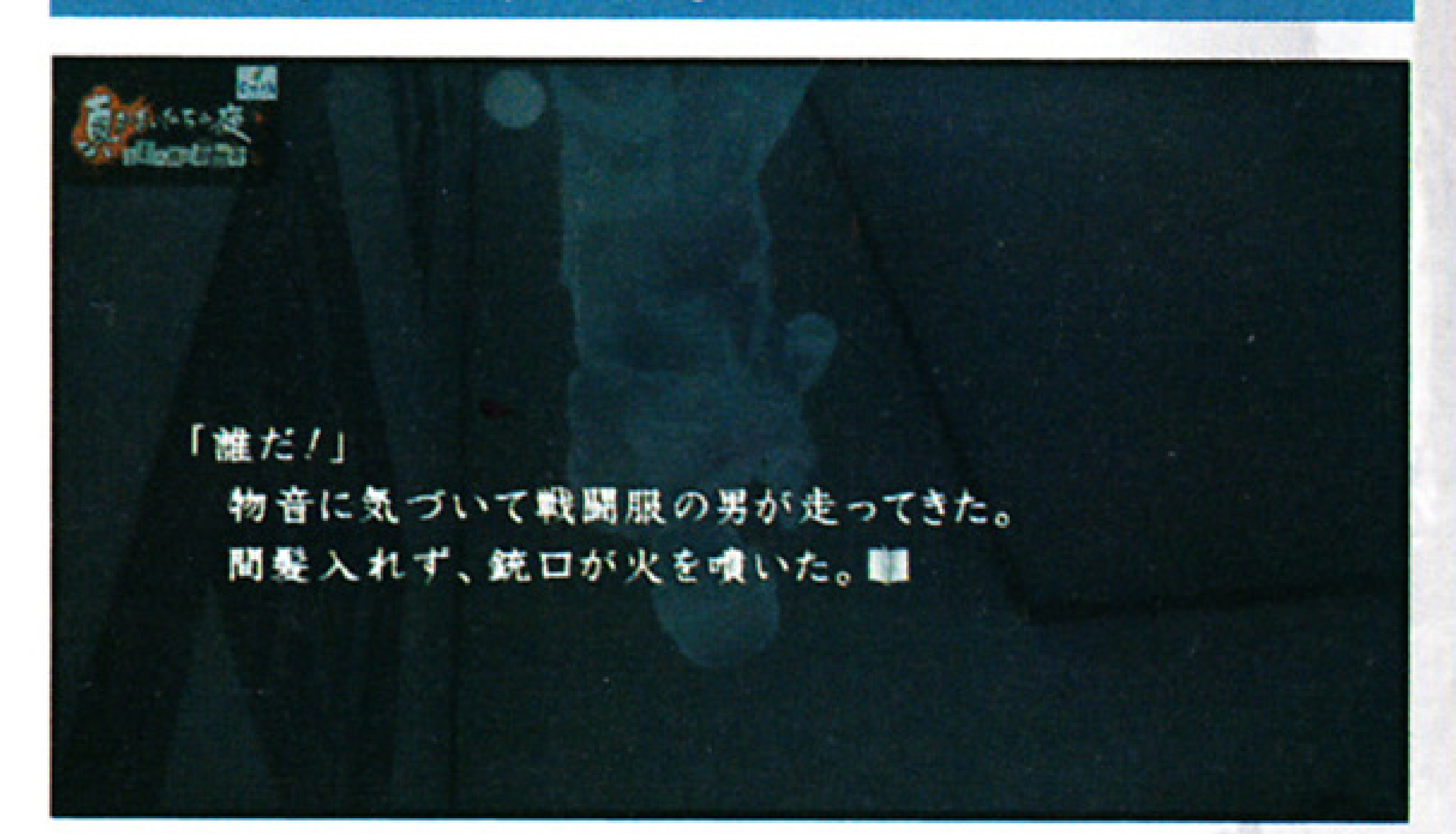
◎第4章 2阶廊下にて
・“脱出ルート选择2”选择B。
・“手榴弹”选择B。
・“脱出ルート选择3”选择C。
・“脱出ルート选择4”选择B。
・“すれ违った敌への射击”选择A。

◎第5章 1阶廊下にて
・“脱出ルート选择5”选择A。
・“脱出ルート选择6”选择C。
・“どこへ投げる？”选择B。
・“脱出ルート选择8”选择B。
・“脱出ルート选择9”选择C。

◎第6章 非常ハッチから
・“脱出ルート选择10”选择B。

◎第7章 かまいたちと共に
・“かまいたちの赖み”选择A。

◎第9章 地下仓库
・“决断”选择A或B。



死神篇

触发条件

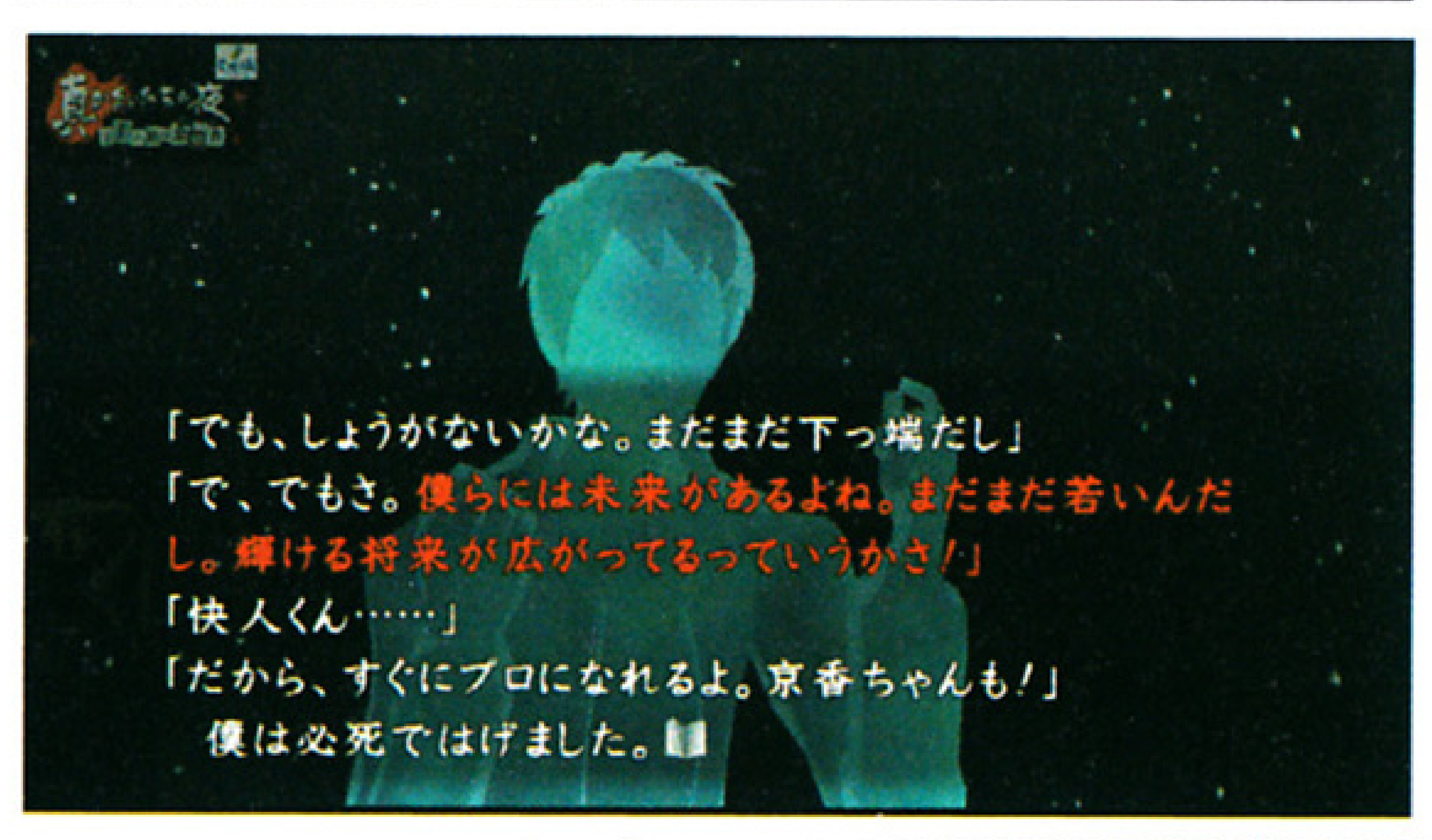
首先打出ビンゴ篇和スパイ篇的正常结局，然后在ミステリ–篇的第3章“写真を见て”选择C。

正常结局 “完死神のル–ル”进入方法

死神篇是比较烦人的一条分支，充斥着大量会触发红色警示语句的选项，并且听到诡异的笑声，如果想看到正常结局，就必须将这类选项的选择次数控制在3次以内，并在第11章“犯人は？”选择C。该剧本中还有不少CHANGE选项，CHANGE选项出现时屏幕上出

现15秒倒计时，等时间数完即可发现新选项。以下给出所有红色选项，注意不要选择它们。

章节	问题	红色选项
3	外で头を冷やす？（CHANGE）	A、C
3	皆どうしてるかな	B
3	池谷との关系	B
3	恋爱成就の愿挂け（CHANGE）	C
4	何に干杯？（CHANGE）	C
5	创作料理	B
8	茶化すオ－モリ（CHANGE）	A、B
9	面白いって……	C
9	言い淀む池谷	A
10	怒る池谷（CHANGE）	C



妖怪篇

触发条件

首先打出ビンゴ篇和スパイ篇的正常结局，然后在ミステリ–篇的第12章“慌てる雪乃”选择C。

正常结局“解かれた封印”进入方法

◎第7章 新たな妖怪たち

· “自力でなんとか”选择B。

异次元少女ポポリン篇

触发条件和正常结局

要进入该路线，首先打出死神篇和妖怪篇的正常结局，但特殊之处在于，该路线的7个部分并不能一劳永逸地一次性触发，必须从ミステリ–篇的各个章节寻找片段，最终才能拼出完整的故事。只要进入了该路线，就只需一直阅读下去，就能顺利进入正常结局，无需选择。以下给出总共7个故事片段的获得方法。

编号	获得方法
1	ミステリ–篇第4章的调查环节，调查墙上的动漫海报。
2	ミステリ–篇第5章“夕食までどうする？”选择D，进入调查环节，调查床上。
3	ミステリ–篇第10章“食堂で……”选择A，进入调查环节，调查人物身后的碗柜。
4	ミステリ–篇第13章“女汤で……”选择A，进入调查环节，调查浴室角落中的木桶。
5	ミステリ–篇第17章的调查环节，调查床尾的垃圾桶。
6	ミステリ–篇第21章的调查环节，调查浴池。
7	ミステリ–篇第22章“雪乃は谁を见たのか？”进入输入界面，输入日语ぽぽりん。
8	集齐以上所有片段后，在ミステリ–篇第22章“金库暗证番号入力”进入输入界面，输入9071。



镰鼬の夜篇

触发条件（问题篇）

触发完“完 青空に向かって”结局后进入ミステリ–篇的二周目，在第3章的“鼬火”选择A。最后的答案为いけたに。

触发条件（解决篇）

在进入游戏时的第二级菜单下选择“エクストラ”>“パスワ–ド”，输入密码p8ts6efrz；或者连接PSN免费下载。

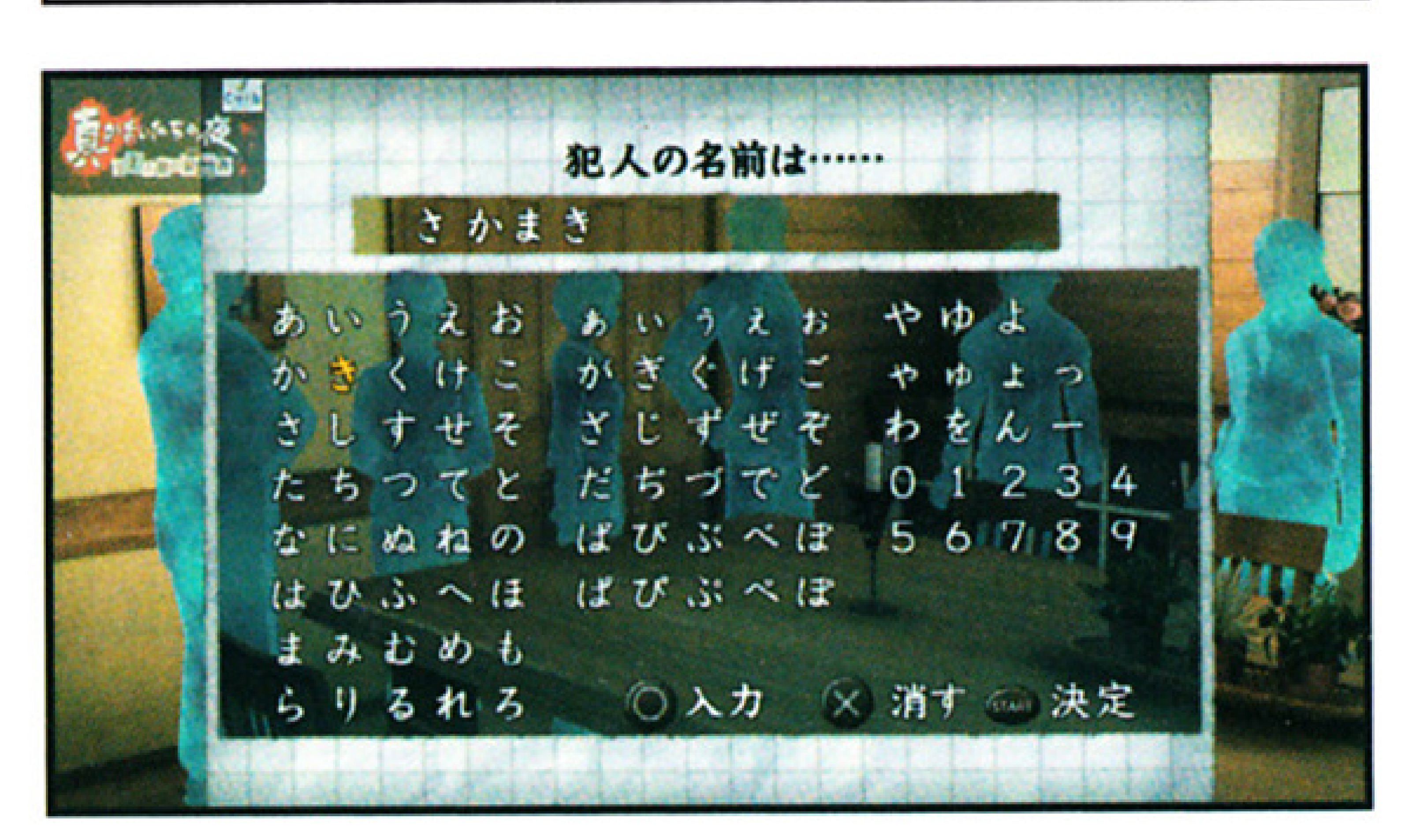


上文已经提过所有路线的正常结局，即那些以“完”字标记的结局，而以“终”标记的结局虽是Bad Ending，但玩家如果想拿到白金评价，也必须将它们收集完全。Bad Ending之中有一小部分的取得难度较高，玩家可对照以下心得来收集。

ミステリー篇中的姓名输入

在ミステリ–篇的犯人姓名输入界面，玩家可对照该表来输入自己认为可疑的角色。除此之外玩家也可以输入我孙子武丸、异次元少女ぽぽりん等名字，不过与攻略内容毫无关系。姓名输入关系到04、05、06、07、08这5个结局，不懂日语的玩家可能会被卡死。

角色	对应输入
主人公	ぼく或さかまき
立花京香	きょうか
神林龙之介	かんばやし
神林ローズ	ろ–ず
鸟饲优太（结局相关）	うかい
オ–モリ	お–もり
新贝沙都美（结局相关）	さとみ
白河雪乃（结局相关）	ゆきの
梅园みゆき	みゆき
黑井爽一郎（结局相关）	くろい



スパイ篇的枪战

スパイ篇是本次最繁琐的一条路线，难点结局、读了率障碍（后文详述）几乎都集中在该篇之中。几场枪战场景时，玩家不妨故意射偏子弹，将弹药耗光，这样就能进入Bad Ending。该操作关系到18、21、28、30这4个结局，另外值得注意的是29和37这两个结局，尤为难触发，详细方法如下。

29号结局“铳を落として……”：在第4章的“さらに射击”中以最后一发子弹干掉敌人，保持空弹药状态，然后在“保温ポット”选择B。

37号结局“残弹何发？”：第4章的“保温ポット”选择B，然后到达第6章时保持空弹药状态，在“脱出ル–ト选择10”选择B。

死神篇的警示红字

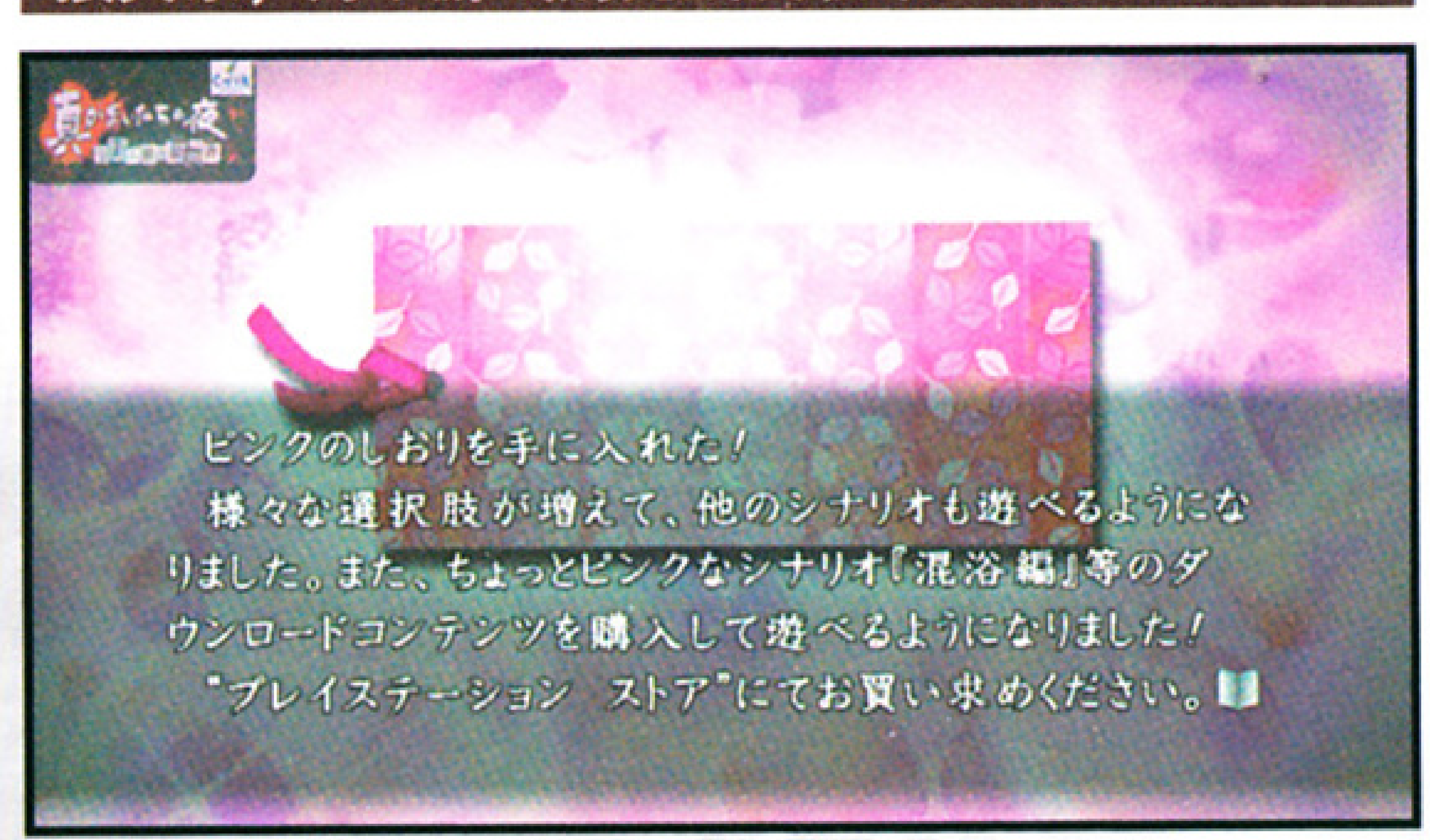
45号结局“复数犯”：进入第9章“40点を受けて”选项前积累6个以上的警示红字，红字的出现位置在前文的死神篇攻略中有详细提示。

49号结局“バナナの皮が……”：第11章“犯人は？”选项前积累4个以上的警示红字。

50号结局“欲を出した结果”：尤其难的结局，请按照以下攻略选择：（3章 CBBC）→（4章 A）→（5章 B）→（6章 CCBA）→（7章 B）→（8章 CBA）→（9章 ACCBAB）→（10章 C）

全书签（しおり）取得方法

与Chunsoft以往的音响小说一样，在游戏中达成一定条件可获得各种颜色的书签，书签一共有6个，每取得一个，存档界面的图片上都会多出一个来。书签与隐藏要素、奖杯获得都有直接关系，为了游戏的完成度收集全它们吧。

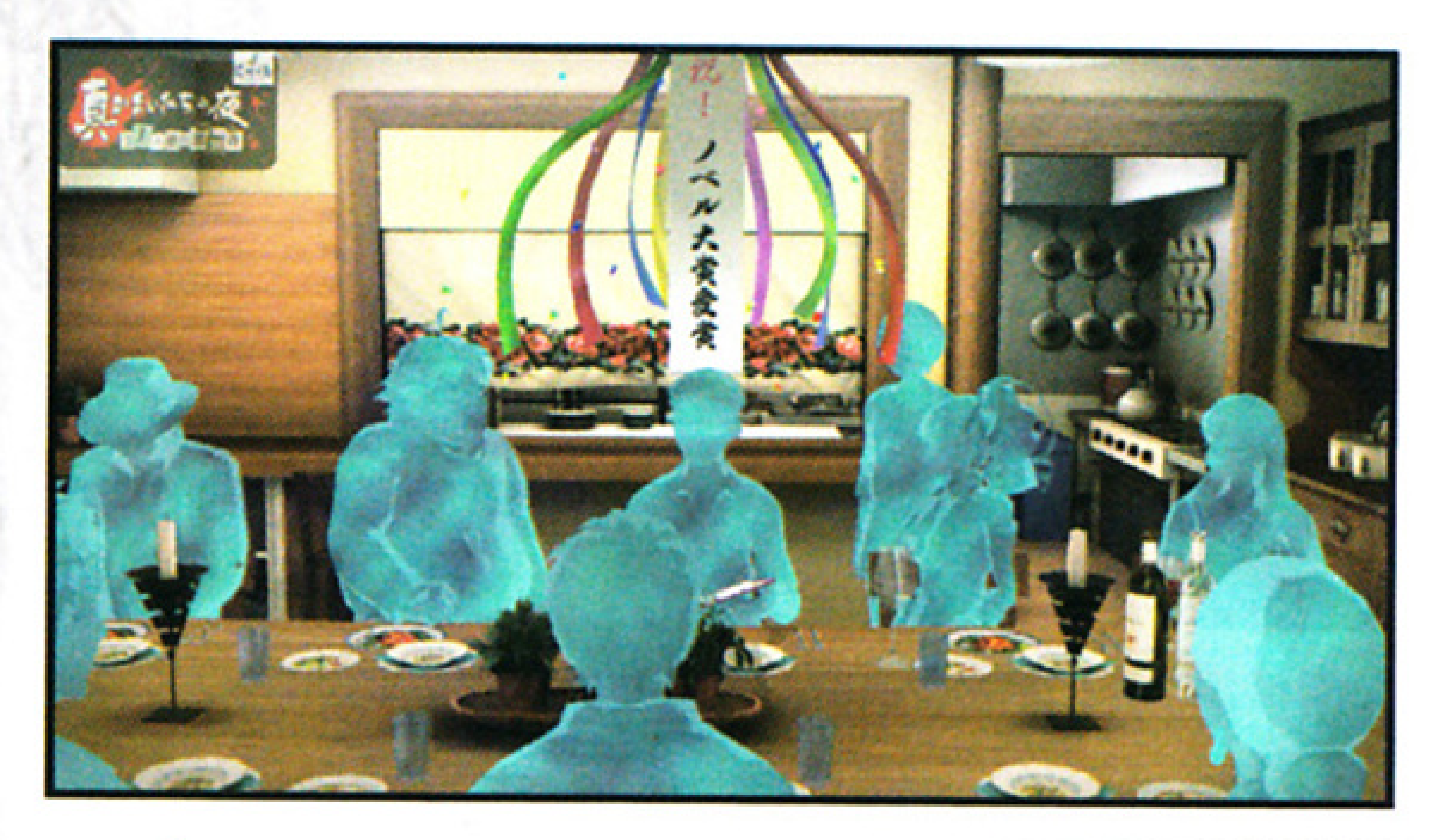


ピンクのしおり

达成ミステリ–篇正常结局“完 青空に向かって”。

赤のしおり

进入ミステリ–篇的二周目，并完成结局“完 座敷わらし”。该结局的完成方法为：ミステリ–篇二周目第1章“1枚100圆”选择B→“布を结ぶ”选择B→“赛钱箱”选择A。



ボッコちゃんのしおり

达成スパイ篇正常结局。

黑のしおり

达成死神篇、妖怪篇的正常结局。

金のしおり

获得黑のしおり后，在ミステリ–篇的第22章的“金库暗证番号入力”输入5989，观看阴谋篇，结束后获得。

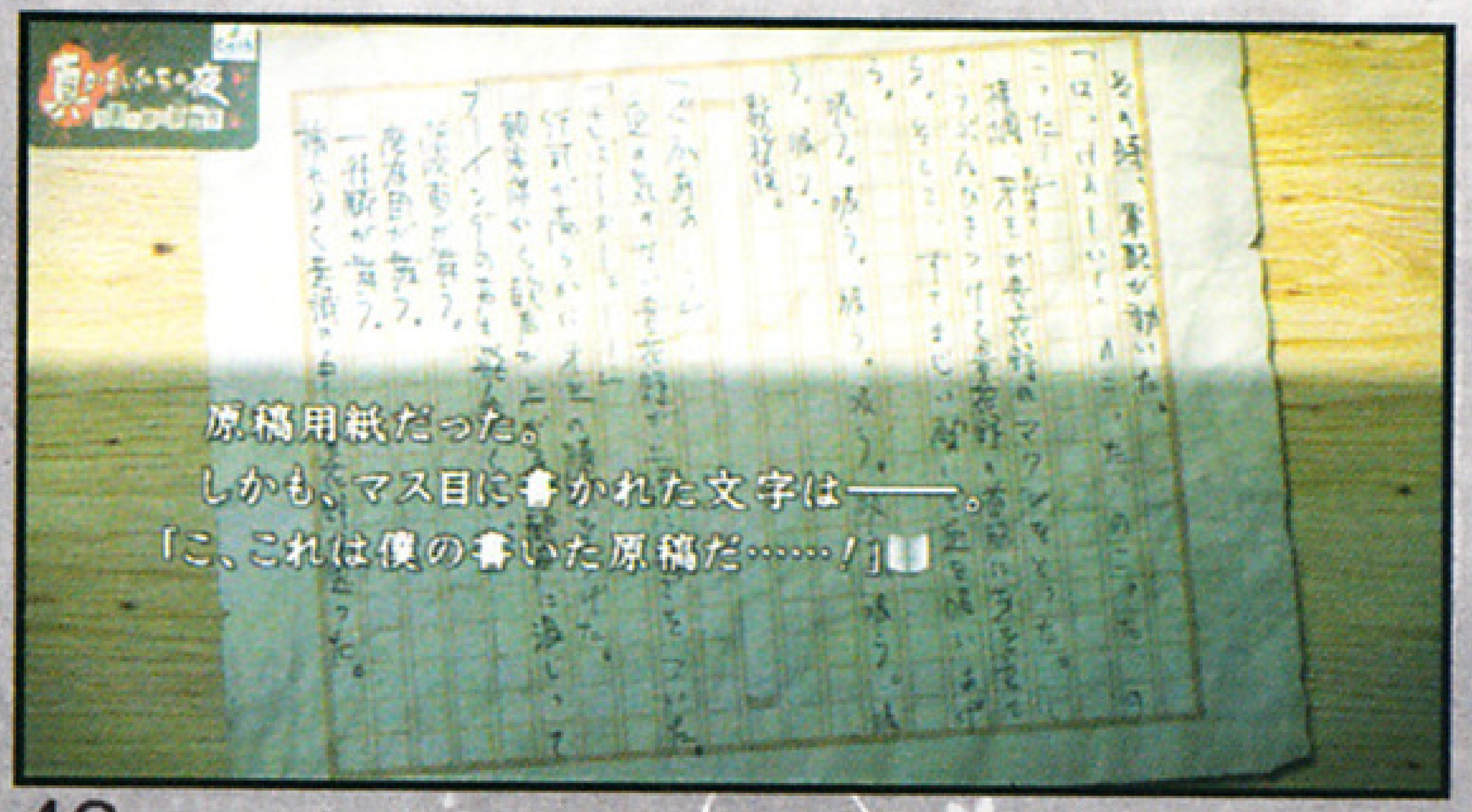
プラチナのしおり

最难获得的书签，首先玩家需要先获得金のしおり，然后反复刷取ミステリ–篇中的11个短篇故事。这11个短篇是隐藏章，固定出现在流程中的一些位置，但具体是否出现却是随机的。下面给出它们的出现位置，有耐心的玩家可对照着刷。“开始部分”是指玩家必须从此处开始阅读，“结束部分”是指如果成功触发，便从这一句开始进入隐藏章。

编号	章节	开始部分	结束部分
1	1章	【卯子酉神社】11月22日午后3时	タクシ–を降りた途端
2	1章	【卯子酉样の读み方】选A う、ね、とり……うねどりと读むのだろうか	见渡す限り、大量の布、布、布。
3	2章	【再会】その光景をぼんやりと眺めていたら	首をひねりながら振り返ると、多摩ナンバ–のワゴン车が
4	3章	【写真を见て】选A こちら、坂巻样のお部屋の键	廊下をまっすぐ进んだ突き当たりに
5	4章	【熟年绅士への返事】选B そこには、のれんがふたつ并んで	浴室前を离れようとすると
6	4章	【面倒回避】选A 仆は咳拂いをひとつすると、	いいところだなあ。彼女も连れて
7	8章	【黑ずくめの男】全身雪まみれになりながら	どちらさまでしょうか?
8	10章	【つまめるものは……】调查桌面	申し译ありません。すぐにご用意いたします
9	15章	【风吕に诱う】仆は部屋からタオルを持ってくると	目を闭じて、お汤の感触を味わっていると、
10	16章	【赤城惠美】裸の三人で、防寒着をまとった女性を引っ张り	洗面台の镜を见ると、仆の唇は紫に变色
11	17章	【201号室の调查】调查床边的卡片 なに……これ?	これって、まさか——

读了率100%的挑战

“读了率”是指对游戏中的剧本阅读率，不过跟剧本阅读率相关的只有前文中ミステリ–篇～异次元少女ポポリン篇这6个篇章，即镰鼬の夜篇、混浴篇、みゆきとサトミ篇即便一字不看，也不会对读了率有影响。此外，与プラチナのしおり相关的11个隐藏短篇也不会影响读了率。不少玩家可能会在95%以上时卡住，以下就给出容易错过的小细节，帮助大家查漏补缺。



基础工作

首先要把ミステリ–篇、ビンゴ篇、スパイ篇、死神篇、妖怪篇、异次元少女ポポリン篇进行完毕，所有的选项都选过一遍。

特殊选项

在CHANGE选项中静等时间结束，会出现新的SECRET选项，不要漏掉。CHANGE和SECRET选项在各路线中的出现位置如下：

死神篇

【何やってる人？】、【外で头を冷や

す？】、【恋爱成就の愿挂け】、【何に干杯？】、【风吕场を见に行く】、【茶化すオーモリ】、【赤城恵美の部屋へ】、【外を探る？】、【怒る池谷】

スパイ篇

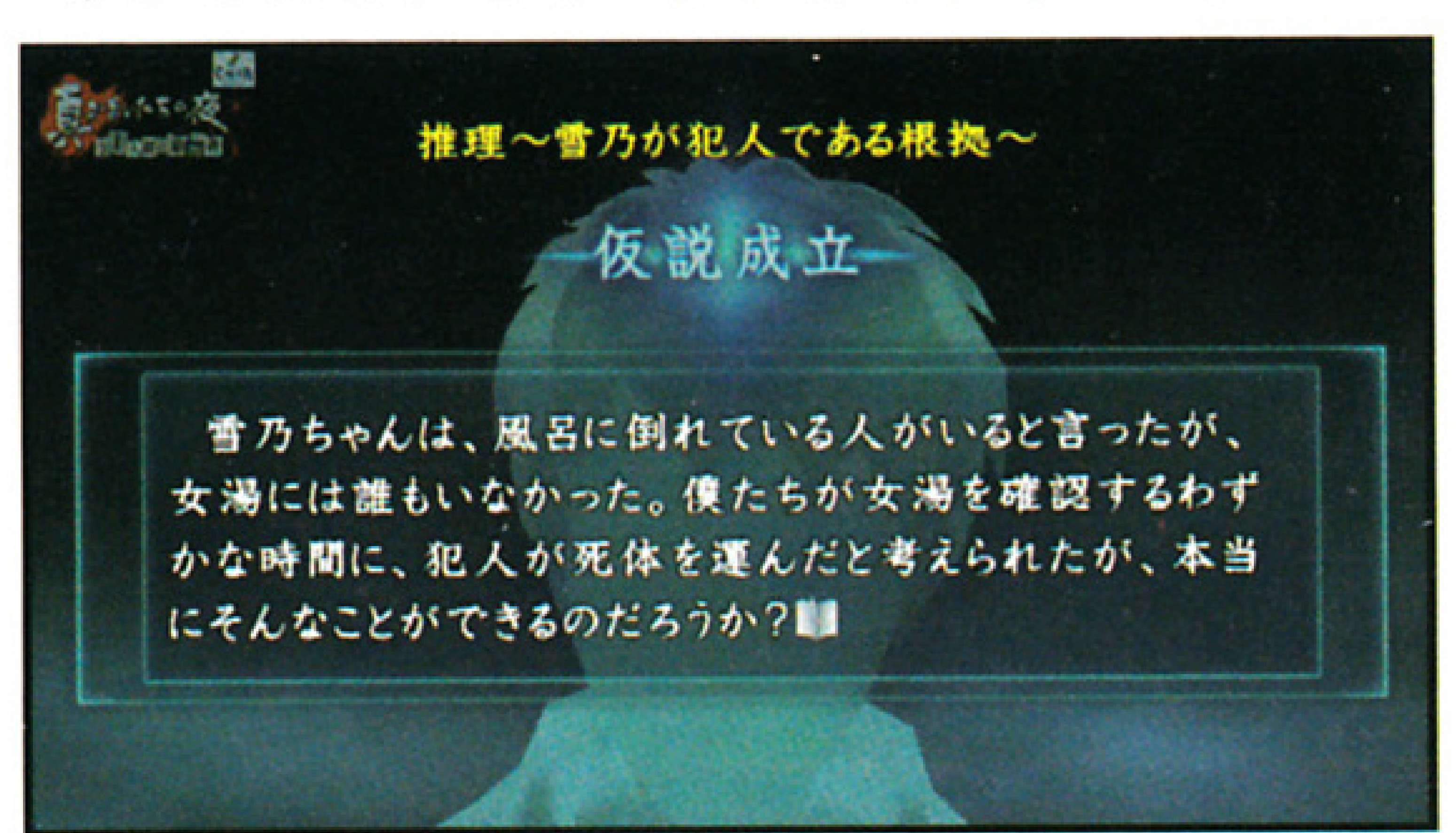
【みゆきを助ける？】、【无线に应对2】、【どこへ投げる？】、【决断】

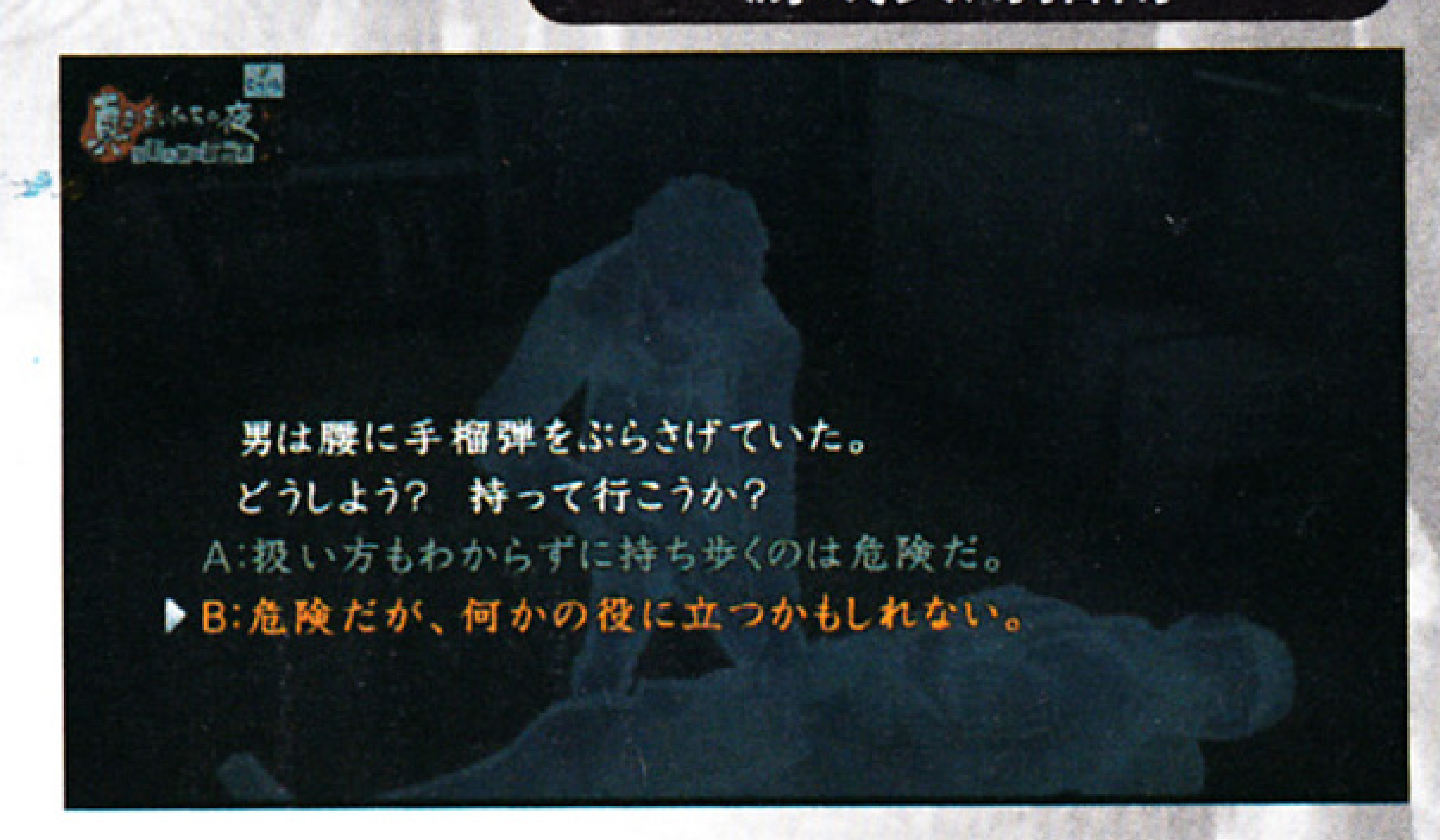
妖怪篇

【贫相な男の子】、【咒文】

名字输入

在ミステリ–篇中22章和28章将所有人名输入一遍，さかまき、きょうか、かんばやし、ろ–ず、さとみ、くろい、ゆきの、うかい。





手榴弹和残弹数

依然是スパイ篇中比较坑爹的，也最容易漏掉。首先是手榴弹，在スパイ篇的第4章，“脱出ル–ト选择3”选择B→“见张り”选择A，可前往旅馆的玄关，根据玩家之前是否在第4章“手榴弹”选项中拿到手榴弹，会展开两条不同的分歧。此外在第5章的“脱出ル–ト选择5”选择A会进入浴室，此时同样根据玩家是否拿到手榴弹，展开两条分歧，记得不带手榴弹来这里试一试。

然后是残弹数，在スパイ篇第4章“暗の中の射击”以最后一发子弹击中敌人，保持残弹数为0，然后在“脱出ル–ト选择4”选择B，进入“さらに射击”场景，可触发新的文本。



奖杯列表

名称	获得方法	奖杯种类
100% Clear	获得其他所有奖杯	白金
ピンクのしおり	获得ピンクのしおり	金
赤のしおり	获得赤のしおり	金
ボッコちゃんのしおり	获得ボッコちゃんのしおり	金
黑のしおり	获得黑のしおり	金
金のしおり	获得金のしおり	金
プラチナのしおり	获得プラチナのしおり	金
エンディングコンプリート	完成包括“完”、“终”在内的全部结局	金
完读	读了率100%	金
异次元少女ポポリン篇コンプリート	找到异次元少女ポポリン篇的所有剧本	金
ビンゴ篇クリア	完成ビンゴ篇正常结局	银
スパイ篇クリア	完成スパイ篇正常结局	银
死神篇クリア	完成死神篇正常结局	银
妖怪篇クリア	完成妖怪篇正常结局	银
异次元少女ポポリン篇见つけた	找到异次元少女ポポリン篇的第一个剧本	银
エンディングを见た	看到第一个结局	铜



玩后感 发售前我对本作寄予了很高的期待，不过在仔细打完全部章节后发现游戏的剧本还是差了口气，想象力和文笔的精练程度比前几作略显倒退，当然整体素质还是值得肯定的。如果能够在妖怪篇的故事上不烂尾，杀人事件再离奇一些，就能算上一款优秀的续作了。



文 狼来了 美编 sienna

PSV

忍道2 散华

忍道2 散华		
Spike	ACT	2011年12月17日
日版	1人	6090日元
无对应周边		

对忍者题材游戏感兴趣的玩家，也许会对“《忍道》系列”略感陌生，该系列与知名忍者游戏“《天诛》系列”一脉相承，由Acquire公司所开发。《忍道2 散华》是继05年PS2版的《忍道 戒》和06年PSP版的《忍道 焰》之后的系列正统续作。系列的一大特色是由玩家操控的角色介入到登场势力中来左右故事的结局，这种高自由度的多结局要素自然而然地被沿用到本作中。此外，种类丰富的任务是“《忍道》系列”的另一特色，在以往的作品中有侦察、输送、偷盗、诱拐、暗杀、护卫等十多种性质不同的任务，具体的完成方法也不尽相同。本作自然也不例外，诸如“暗杀奸商”、“保护要人”等任务等待着玩家的挑战。接下来就为大家介绍一下游戏的系统以及攻关时的相关要点。

STORY

时为室町后期，宇高多是由一条家所统治的小国，这里虽地少人稀但还算得上和平。然而邻国赤目家为了侵略领土，与新兴的寺社势力“阿无璃他教”联手，掀起了“宇高多之乱”。另一方面，一条家的谱代家臣风天寅三郎久秀，以东方大国芳穰家为后盾，趁机向主公举起了反旗。宇高多境内再次被战火所笼罩……

同时，风华忍者一族因遭到同胞的背叛而在一夜之间覆灭，在那场将一切都焚烧殆尽的大火中，仅有一名名为“膳”的忍者幸免于难。

膳受到了飞鸟一族的首领——黑鹰佐治的救助而存活了下来，当他正准备离开飞鸟之里时，佐治让膳留下来，一边帮忙复兴败落的飞鸟一族，一边收集叛徒的情报。



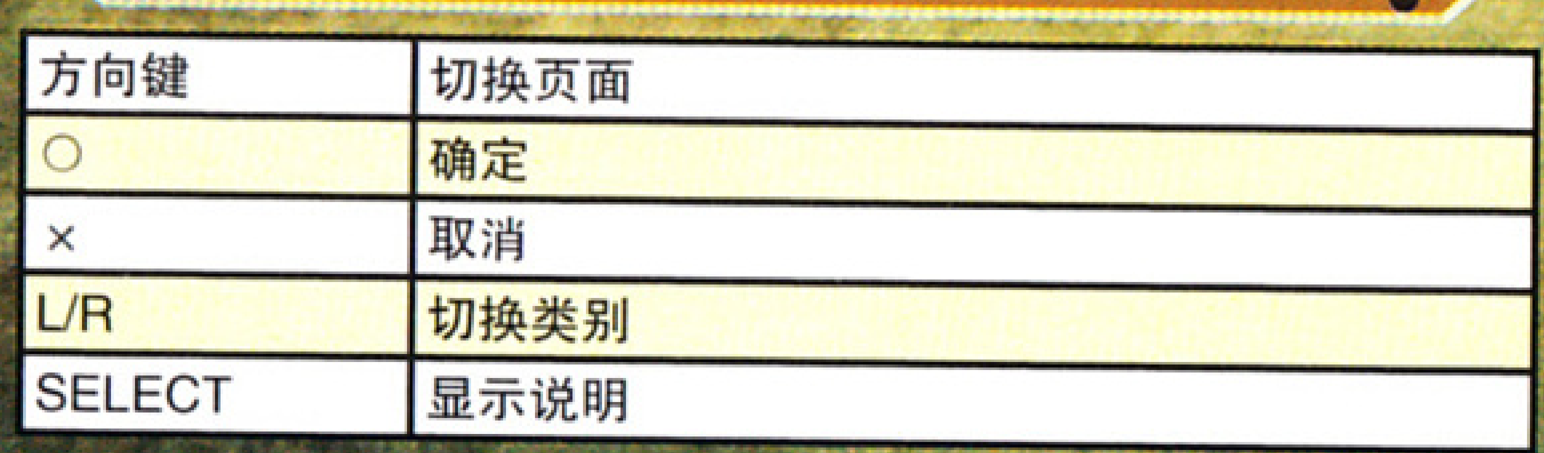
系统

操作

基本操作

左摇杆	移动
右摇杆	调整视角
△	血祀杀法/拾取/投掷/搬起/放下/开关门户
□	通常攻击
○	冲刺/拔刀/收刀
×	跳跃/斩刻・止
L	锁定/防御
R	蹲下
START	暂停/显示选单
SELECT	显示道具管理画面
上/左/右方向键	使用道具
下方向键	钩锁

选单画面的操作



方向键	切换页面
○	确定
×	取消
L/R	切换类别
SELECT	显示说明

各动作的操作



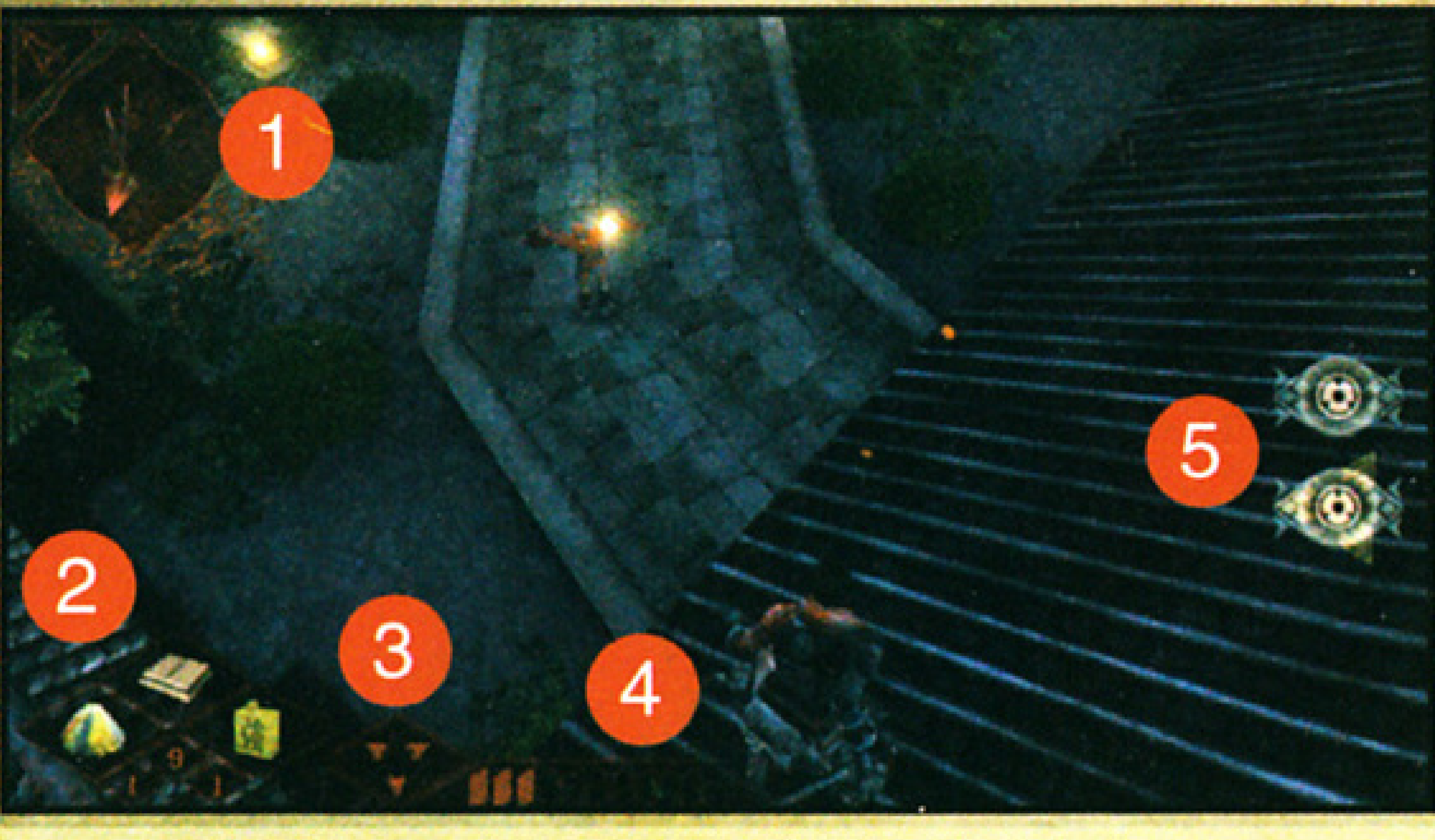
按住按键	△	斩刻（注）
冲刺时	□	冲刺攻击
蹲下时	左摇杆	蹲下移动
	蹲下移动中接触墙壁	贴墙
	□	蹲下攻击
	×	原地翻滚至背后
	○	主视点
	△	投技
	左摇杆+×	翻滚移动
	向前翻滚移动时接触敌人	武士强蹬
锁定敌人时	L+左摇杆的下方向+△	见斩（注）
贴墙时	左摇杆的左右方向	贴墙移动
	移动至墙壁边缘	探出身体窥视
探出身体时	左摇杆上方向	拉近窥视的距离
	○	探身主视点
	上/左/右方向键	探身使用道具
	□/×	冲出
	按住△	斩刻（注）
跳跃时	□	跳跃攻击
	跳跃至地形的边缘	悬挂在边缘上



悬挂时	左摇杆的左右方向	悬挂移动
	×	往上爬
	左摇杆除上以外的方向+×	落下
	R+○	主视点
	按住△	斩刻（注）
落下时	按住○	风黑羽（注）
倒地时	□/△/×	原地起身
	左摇杆任意方向+R+×	往输入的方向翻滚起身
空中受创时	连打□/△/×	受身

注：斩刻、见斩、风黑羽会随着流程的推进自动习得。

画面解说



1.指南针：指引玩家前往目标地点。
2.道具栏
3.斩刻图标：触碰即可发动斩刻。
4.斩刻计量槽
5.杀气图标

触控操作

通常触控	点击杀气图标	注视杀气的来源
	点击指南针	显示全体地图
	点击道具栏	显示道具管理画面
	点击斩刻图标	发动斩刻
	长按斩刻图标	关闭/开启斩刻计量槽
	点击背触板	主视点
贴墙时	点击背触板	探身主视点
悬挂时	点击背触板	主视点

主菜单简介

飞鸟之里是主角的活动据点，在这里可以接受任务的委托或进行道具管理等行动。



任务依赖

包括主线在内的所有任务都在此处接受。没有报酬的任务就是主线任务，有时候会同时出现两个主线供玩家选择，无论选择哪一个，都将影响结局的走向。

每个任务的前面都有图案显示委托人的势力，玩家可以从三大势力中自由选择想要受领的任务，主角所采取的行动将会对势力间强弱情况有直接的影响。各势力的实力以军事力、兵粮、御莲表示。其中“兵粮”减少会导致士兵的能力减弱，而“御莲”表示委托人对主人公的信赖度，只有信赖度高了才能接受更重要的任务。除了三大势力外，还有问号形状的未知势力以及主线的特殊图案，这些任务不会直接影响三大势力的实力，但说不定会遇上特殊的任务，比如保护外出的公主或是为民除害等。

任务的基本报酬和种类一目了然，而右下方的星数则表示任务难度，星数越多难度越大。选取任务后能通过左右按键来查看任务的明细，比如地图、成功/失败条件、委托人及敌势力的实力增减等，其中比较特殊的是“特约”这一栏，如果玩家在任务中完成了特约的要求，过关结算时会得到额外的奖励。



涡虫

率领着毛伸忍者军团的涡虫，头脑简单四肢发达的典范，和薄羽一样是雇佣忍者，经常带着爱犬ヘビトンボ一起行动。战斗时切忌和他打肉搏战，涡虫的移动速度较慢，拉开距离便基本不会被他的攻击命中，将他打翻在地后切勿恋战，他起身时经常会使用攻击范围较大的巨锤砸地。其余的攻击方式有原地旋转锤子，该招收招时会露出很大的破绽，是进攻的最佳时机；而挥舞锤子的近身攻击一般有两段判定，玩家可以在第一段和第二段判定之间的空隙上前使用见斩，比较意外的是他的体力值不高。



银莲花之凪

心系着修并随他一起成为了风华之里的叛徒，同时具备战力与战术的女忍者，为了阻止膳向修复仇而多次与主角对敌。凪的体力值非常高，攻击力不足的话战斗时间会拖得很久，玩家可适当使用地雷类的道具来增加输出。中距离时她会使用手里剑，但频率不高，近战的4连击由于附带破防效果，所以非常棘手。战斗时依旧是保持距离，防好她的暗器，引诱她使出4连击，等前两段攻击落空后上前对第三、四段攻击使用见斩，又或者在她4连击全部落空出现大硬直后再上前一顿猛砍，注意见好就收，否则容易被投技反击。

矢文



手纸

在这里查看各大名和黑鹰佐治等角色捎来的信息、不定期寄来的书刊信件等，部分附带语音，有些信件还会赠送道具，由于手纸达到一定数量后会从最下面的一项开始自动删除，且无论阅读的与否，因此在完成任务后，看见矢文一栏前有NEW的字样时请务必前来查看。

助言

黑鹰佐治给膳的建言，比如任务的种类、其他忍者军团的简介、奥义书和设计图的作用等等，随着流程的推进会不断更新。



情报一览



宇高多的形势

该选项中可以查看各大名的实力明细，除了军事力、兵粮、御莲外，还有当前奥义书、设计图的取得数量。通过左右方向键翻页后，在大名的头像下会看见他们对目前形势的感言、御莲的增减理由、以及当前较为信赖的忍者军团，如果接受了与该大名敌对的委托任务，那么在任务中的敌人就极有可能是对应的忍者军团。

熟练度

完成任务时，根据玩家的表现会得到相应的经验值，比如是否被敌人发现、特约内容的完成与否、杀死敌人的方法等，每升一级都会得到1点技巧点数（简称SP），SP用于提升角色的各项能力。除了在任务完成后的结算画面中提升角色的能力外，玩家还可以来“熟练度”这一栏里便捷地分配点数，按L/R键可以切换角色。可强化的能力包括：体力、攻击力、防御力、钩锁的射程以及斩刻的个数，其中钩锁的射程每增加一米需要花费4点SP，每一格斩刻则需要10点SP。



薄羽

丧巢忍者军团的头领，擅长使用分身术，受雇于宇高多的各大名，流程中会与她多次交战。她的体力偏低，破防能力一般，中远距离的战斗时她有很大几率朝我方连续丢出手里剑，玩家应一直按稳L键处于锁定和防御的状态，等她露出破绽时用冲刺攻击来输出。期间看见她开始施展分身术时一定要快速上前打断她的准备动作，不慎让分身出来后对我方极为不利，每一个分身都拥有和本体相同的能力，同时有三个薄羽在四面八方朝你丢手里剑的话真是防不胜防，对策是迅速脱离战场再逐个击破，分身只要一击就能消灭。

瓦版

瓦版会每日更新一次，内容为当日发生的、值得注意的事件，如果没有特别的事件则不会显示。

过去的评价

查看以往任务完成时的评价明细，和手纸的设定一样，达到一定数量后会从最下面的一项开始自动删除。



道具棚

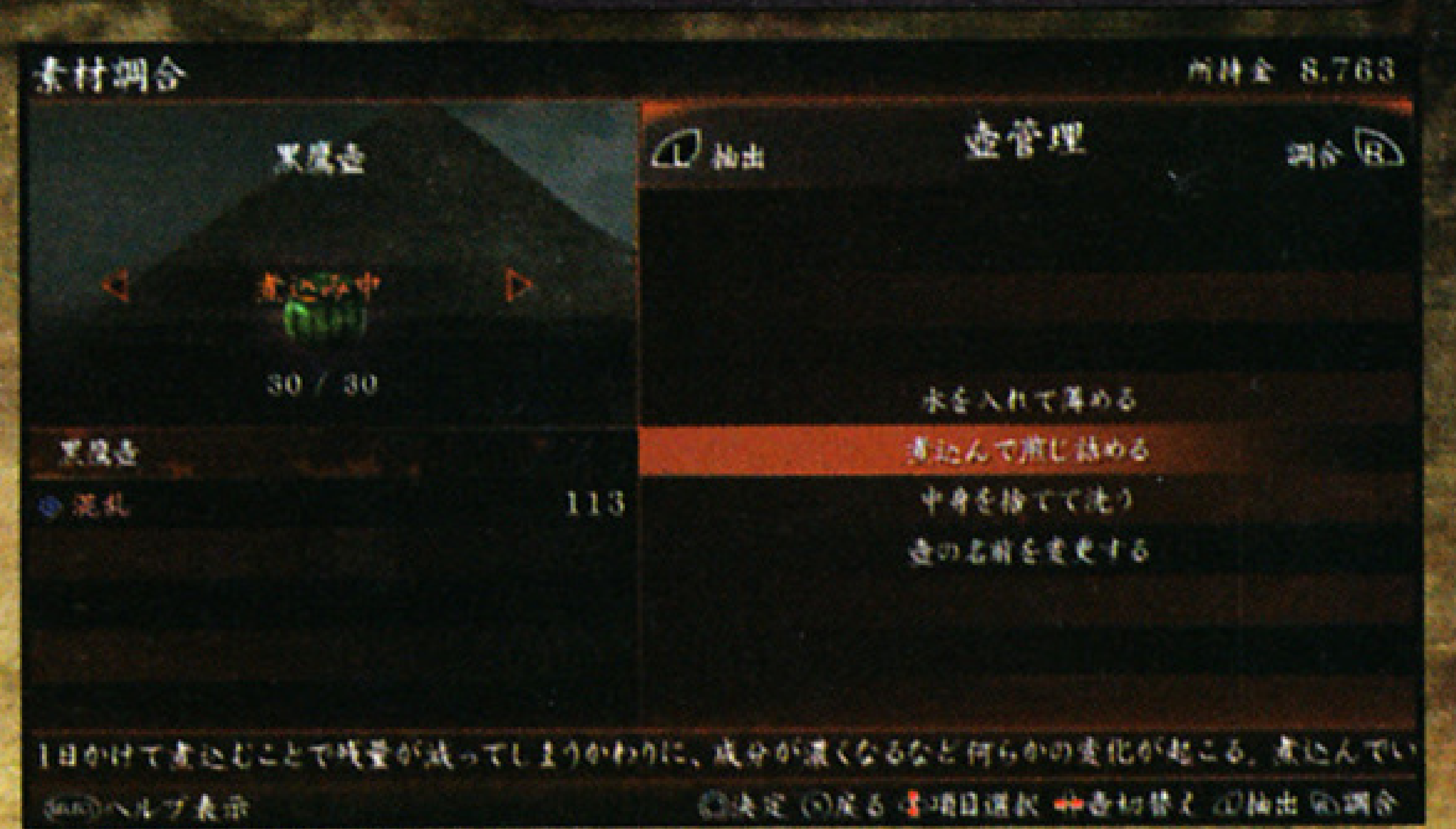


道具管理

本画面在战斗中也能按下SELECT键呼出。道具分为忍具、药品、素材、其它共四类，玩家可以在此装备、查看、舍弃或卖掉道具，按□键能呼出副菜单，该菜单中最主要的功能是选好的道具赠予三大名来提高好感度。

一条信辉

目前统治宇高多的大名，士兵训练有素。信辉的统治能力出色，但面对国内纷乱的局势，他仍需要借助忍者的力量。信辉的体力值平均，攻击意识并不强，因为本身不会使用暗器，所以中距离时的威胁不大，不过通常和他战斗时都会处于狭窄的场景内，所以不能大意。他的多段攻击威力巨大且挥空后的破绽较小，等他招式前几段挥空再用见斩反击的打法依然有效，另外由于他挥刀时的动作较慢，玩家可尝试将他逼近角落，然后用连打攻击键抢断他出招的方法来收拾他。

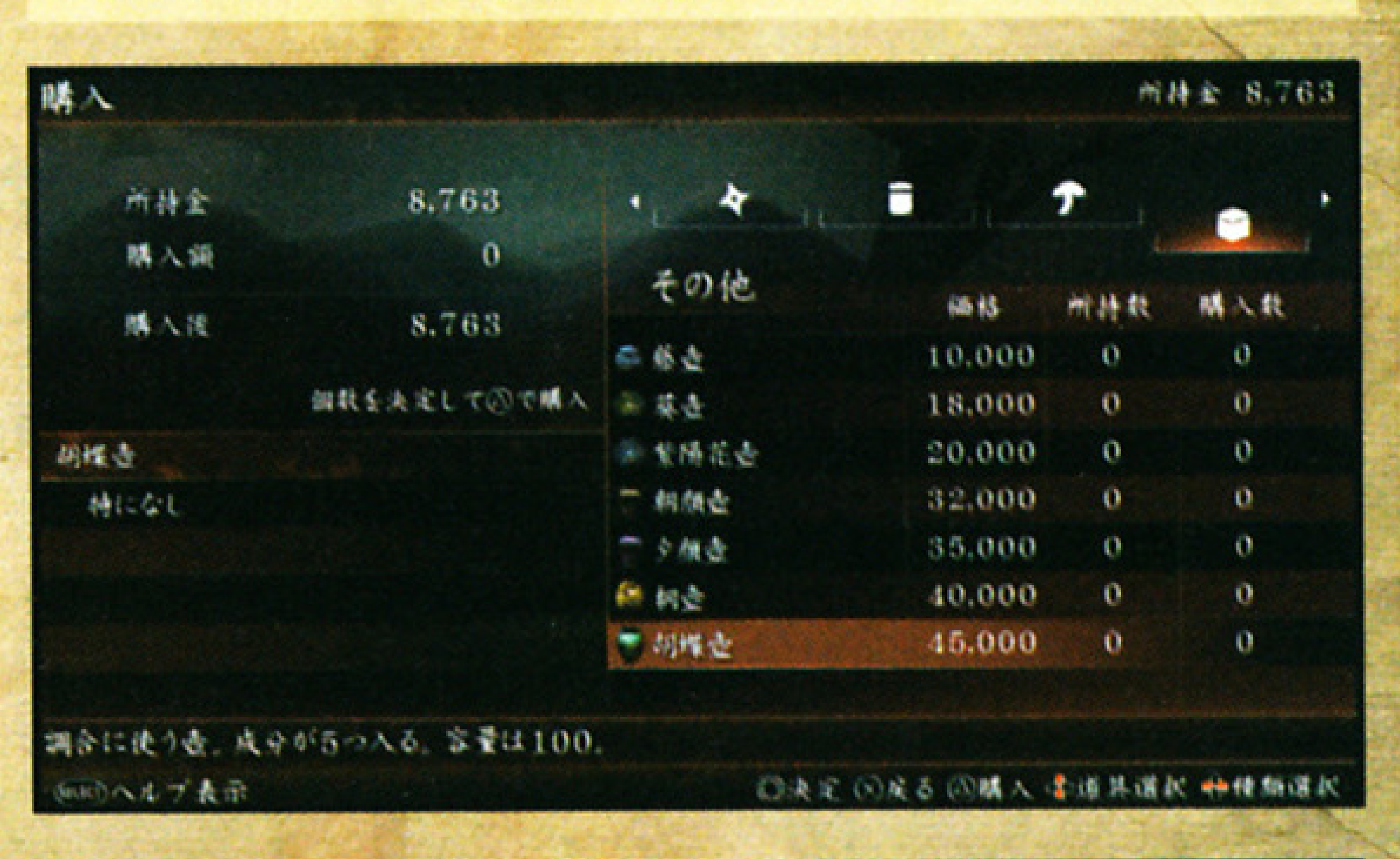


素材调合

同类型的素材视为一种成分，将成分放入壶中，然后通过抽出来得到效果强化的道具，初始的黑鹰壶只能放入一种成分，后期的壶至少能放入两种以上的成分，抽取出来的道具就同时具备两种以上的效果，比如放入治愈和疾风成分抽取出来的饮药，喝下去时就能同时回复体力并得到速度的加成。满足特定条件并有相应的道具后，可以调合出秘药或特殊的忍术。在调合画面按R键能直接切换到抽取界面，按L键则进入壶管理的界面，该界面中从上往下的选项作用是：稀释成分，得到的道具数量增加，但效果降低；煎药，得到的道具减少但效果上升；舍弃壶中的所有成分；为壶命名。

购入

此处可购买各种道具，其中最为重要的道具就是最后一栏中的“壶”，建议玩家存够钱后直接购买最后一种能够放入5种素材的蝴蝶壶。





壳却

按○键确定要卖的道具后再通过左右方向键来选择卖出的数量，最后按△键才能将道具卖出。

交信壶

应用到PSV的“near”功能，每24小时可以往交信壶中放入一种道具，如果周围也有玩家玩《忍道2 散华》的话，可以在near界面中进行通信。通信后，之前放入的素材会增加成分值，而素材以外的道具则会增加个数。



修行



初玩本作的玩家的必经之地，用于熟悉游戏中的各项操作，完成初始的修行后会追加后续的项目，而流程中自动习得斩刻、风黑羽以及见斩后也会追加对应的修行。



各种设定



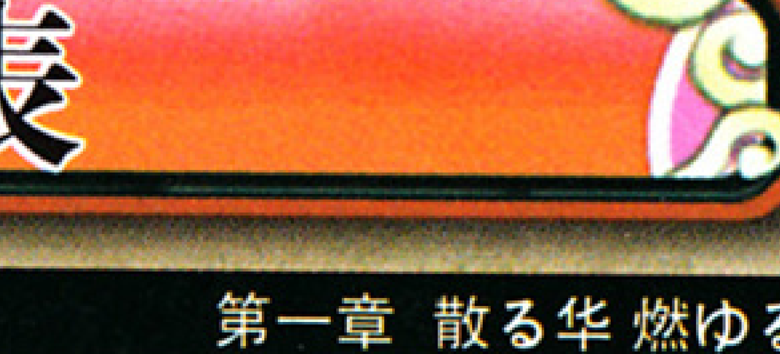
在此设定音效、流血表现、视点操作的反转与否、背触范围、背触开关和字幕开关，由于本作的战场变化较大，因此强烈建议玩家将背触功能关闭，以避免在任务中的误操作。

记录帐



保存、读取游戏的进度、以及退回至标题画面。

流程列表



游戏中共有三个结局，分别是“华一轮”、“华二轮”以及“现せ身”，流程的主线任务中会出现分支供玩家选择，选择的结果将影响到结局的走向。其中全部选择救人的任务会迎来“华二轮”；全部选择救人以外的任务会看到“现せ身”；而分支中既有选择救人也有选择救人以外的任务，会出现“华一轮”。具体请见表格。



第一章 散る华 燃ゆる华

进程	备注
完成修行并查阅各菜单的简介	–
完成各种委托任务	–
主线任务“山贼から罗刹镜を夺え！”	BOSS：赤目影虎、银莲花之凪 前者的铳击可以防御。推荐用冲刺攻击的一击脱离战术来对付他，或者用投技以及附带吹飞效果的招式将他从山顶丢下去。
完成各种委托任务	–
主线任务“镜を持つ恶德商人を退治しろ！”	到达目的地后任务结束，无BOSS战。
完成各种委托任务	–
主线任务“镜を夺つた丧巢忍者を追え！”	BOSS：薄羽
完成各种委托任务	–
主线任务“镜を夺つた毛伸忍者を追え！”	BOSS：涡虫

久秀原是一条家的谱代家臣，后来却伺机向主公掀起了反旗。他在一条家中被称为“宇高多的大笨蛋”，但实际上却是智勇双全的人物。久秀可以看作是强化版的一条信辉，他的体力值和攻防能力都稍高于信辉，招式起手时的速度也非常快，逼近角落连砍的无脑打法对他不怎么凑效。拉开距离看准他多段攻击中的空隙上前使用见斩是最稳妥的战法。



第二章 再会

进程	备注
主线任务“道反茸を探せ！”或“银莲花を追え！”	“道反茸を探せ！”→华二轮路线；“银莲花を追え！”→现せ身路线。前者的任务中会出现熊，由于打倒它也不会有奖励，所以最好不要去招惹它；后者只要到达目的地后任务便会结束，没有BOSS战。
完成各种委托任务	–

第三章 执念

进程	备注
完成各种委托任务	–
杀掉任意一位大名	–
完成各种委托任务	–
主线任务“咲夜姬を救え！”或“薄羽から夜叉镜を夺え！”	“咲夜姬を救え！”→华二轮路线，BOSS：涡虫；“薄羽から夜叉镜を夺え！”→现せ身路线，BOSS：薄羽。
完成各种委托任务	–
主线任务“（大名）を倒し茶枳尼镜を夺え！”	BOSS：一条/季判/风天、银莲花之凪。





季判

新兴的寺社势力——阿无璃他教的现任教主，资金雄厚，但武力却略显单薄，因前教主“贞女”遭到一条信辉的杀害而对其怀有恨意。季判的所有能力都低于其余两位大名，战斗时的场景也非常广阔，玩家有足够的空间来和她周旋，近身缠斗时除了其他大名都会使用的转身挥砍之外，别的招式基本都没有威胁，用对付信辉和久秀的方法同样有效。她的眩晕值偏低，几套通常攻击后她有很大的几率陷入气绝状态，此时可上前施展血祀杀法结束战斗。



第四章 想うはあなた一人

进程	备注
主线任务“ザジを？？から救出せよ！”或“柏树之修を追え！”	“ザジを？？から救出せよ！”→华二轮路线，BOSS：薄羽/涡虫，根据前面分支的选择，出现的BOSS会有所不同；“柏树之修を追え！”→现せ身路线，BOSS：柏树之修，有两场连续的战斗。
如果之前选择了“ザジを？？から救出せよ！”，完成后会再次出现“柏树之修を追え！”	同上
结局	打倒柏树之修后，剧情中会出现每个结局的变化，关注剧情的同学记得不要跳过噢。



柏树之修

用烈火将风华之里燃烧殆尽，并将同胞们赶尽杀绝的叛忍。以往曾是与膳一同实行任务的战友，因为某些个人的原因而背叛了村子。作为游戏的最终BOSS，拥有最高的体力值与攻防能力，本身的招数也非常霸道，多段攻击附带破防效果且速度快、范围广。和他的战斗有两个阶段，第一个阶段中他使用双刀，近战时要注意他突然发动的防身爆炸，看见该招的准备动作后要迅速后跳撤离他的攻击范围，更直接的方法是立即用通常攻击打断；多段双刀攻击可以先躲开前几段，然后用见斩或全数躲开后用通常攻击还击。第二阶段的修使用法杖，防身爆炸和多段攻击都用前面的方法来应付，注意不能和他拉开太远的距离，否则他会发动无法打断且附带追向性能的远程攻击，想躲过此招除了利用场景内的高低差外别无他法。这里推荐一个较为邪道的打法，那就是将BOSS引诱到井口附近，然后再引诱他自己掉入井底便能不费吹灰之力地解决他。

文 阿鲁　美编 咕噜



大众高尔夫6

みんなのGOLF6

PSV

SCE	SPG	2011年12月17日
日版	1～30人	4980日元
对应在线游戏		

“《大众高尔夫》系列”正统续作在沉寂多年后终于在全新的平台再次与玩家见面了。游戏的清新风格和休闲玩法依旧是我们熟悉的《大高》，新角色、新场地以及繁多的收集要素又让我们看到了创新的一面，下面就跟随小编的视点来看看这款既熟悉又陌生的《大高》吧。

系统篇

操作简介

按键	角色选择界面	比赛界面
↑↓	移动光标	调整高低视角，视角归位时按↓为测风速和风向
←→	移动光标	调整左右视角，同时确定击球方向
△	更换服装	往前移动视角
×	取消	往后移动视角
○	决定	击球
□	切换左右手持杆	切换力量击球
L/R	切换角色装扮	换杆
SELECT	–	切换地图显示方式
START	全决定	开启菜单
左摇杆	上下移动角色	普通击球视角中左右移动视角
右摇杆	左右转动以及放大缩小角色	特殊击球视角中左右移动视角

能力解析

进入选人画面后可以看到角色右边有五项能力值，下面来解说一下这些能力值的具体作用。

パワー：决定击球的最远距离。

コントロール：决定击球误差和控制球的能力。

インパクト：决定击球精度。

スピン：影响回旋球的旋转力度。

サイドスピン：影响侧旋球的旋转力度。

爱着度

相当于角色的熟练度，用指定角色完成比赛后就会累积该角色的爱着度，每提升一级还会追加各种能力，下面列出每一级爱着度所增加能力的详细资料。

等级	能力
爱着度0	–
爱着度1	追加△和×键击球，力量击球次数+1
爱着度2	追加超力量击球，力量击球次数+1
爱着度3	追加超级上旋球、超级回旋球和超级侧旋球，力量击球次数+1
爱着度MAX	强化击球精度，力量击球次数+1

模式介绍

本作的界面比较简单，几大模式分工明确，下面就来一一介绍一下。

ひとりでGOLF（单人模式）

游戏的主要模式之一，分为チャレンジ（挑战赛）、ストロ-ク（自由赛）和トレ-ニング（练习赛）。在挑战赛中玩家需要完成以9洞和18洞组成的各种关卡，完成一定数量的关卡后会开启该阶段的BOSS战，战胜BOSS后可以获得该角色的购买权，并开启下一个阶段的关卡。除了角色的购买权外，游戏中包括球、球具、角色服装、场地使用权、击球模式等要素都需要在完成挑战赛的关卡后才会出现在商店中，并且大部分物品的售价都比较高，因此在很长一段时间里，玩家都要在这里刷钱刷道具。除此之外，挑战赛每关获得的分数超过一定数值还能获得王冠评价，获得全关卡王冠评价对应一个奖杯的获得，因此就算是高手也需要在这里一边磨练自己的技术一边刷王冠，这样一来该模式就有着非常高的耐玩度，而且各种水平的玩家可以各取所需。自由赛中玩家可以挑战一个场地的全部18个洞，完成每个洞后都有详细的对比资料，可以和以前的成绩做一个比较。练习赛中可以自由选择场地的任何一个洞进行练习，并且可以对风向、风速、击球角色等项目进行详细的设定，是练习高难度击球的好去处。需要注意的是，自由赛和练习赛的比赛场地需要在商店中购买后才会出现。



みんなでGOLF（联机模式）

既然名为《大众高尔夫》，那么游戏的主旨自然就是大家一起玩，而这个模式就是利用PSV的Ad-Hoc进行线下联机的模式。在这个模式中，最多允许8人同时游戏，创建房间时可以对比赛规则进行详细的设定，另外可以选择8人联机和2人联机这两种不同的模式。8人联机的模式下，所有人都是各自击球，完成一个洞后需等待其他成员，等所有人都完成后进入下一个洞的比赛，最后算总成绩。2人联机模式则和挑战赛中的BOSS战类似，在一人打球的时候，另一名玩家可以观看打球玩家的所有动作，并且观看的玩家还可以通过按键发出各种声音，是礼貌地鼓掌还是从头到尾喝倒彩干扰对方，就要看你和对手的关系以及对方的度量来决定了。

オンライン（在线模式）

需要通过Wi-Fi或3G网络登录的在线比赛模式。デイリ-全国大会每天更新三个赛场，玩家以单人参赛，最后以总成绩来决定排名，在这里发挥你的最好实力吧。另外还可以进入在线大厅（ロビ-选择），可以操作代表自己分身的“前台娃娃”在各种场景中游玩，和别人交流等。不过需要注意的是，想要玩在线模式里的内容，必须首先在PSN里输入随游戏附带的“线上通行证”商品代码，港版游戏只对应港服PSN，日版游戏同样也只对应日服PSN，两者互不通用。

カスタマイズ（装扮）

在这里可以给游戏中的角色以及前台娃娃进行装扮。游戏中角色的服装需要完成挑战赛后才会逐渐出现在商店中（需购买），而前台娃娃需要在商店里的“ロビ-キャラ”，通过转扭蛋机来获得。

デ-タ（资料）

查看角色资料、角色动作、精彩进球以及欣赏动画、BGM、插图、壁纸等要素的地方。

ショップ

购买各种道具和物品的地方，从上到下分别是角色使用权、角色服装、球杆、球、比赛场地、扭蛋机和其他，在其他选项里可以购买游戏的BGM、摄像机、击球方式、装扮栏扩张、场地和角色的插图等要素



游戏规则

高尔夫的规则其实非常简单，只要在限定的杆数内将球打进洞即可。一个场地有18个洞，一般来说要分为前9洞和后9洞，在挑战模式里的大部分关卡都是以9洞的形式出现。完成每一个洞时都有一个标准杆数字，根据球和洞的距离分为3～5杆，如果低于标准杆的杆数将球打进洞，那么得分就相对较高，反之如果高于标准杆进洞没有得分，这也是在比赛中要尽量避免的。低于标准杆以“-”号表示，高于标准杆以“+”号表示，游戏中的计分便是如此。如果将球打到草丛里也是没有得分的，打到沙坑里反而要扣分，要是打到界外、水里或者一些不能继续击球的位置，不但要扣分，还会增加杆数以示惩罚。



发球

高尔夫的发球是基础中的基础，是最简单的，也可以说是最难的。在游戏中，按下○键决定击球，之后能量槽上的尺标会向左移动，能量槽上标有刻度，玩家可以根据球的最远落点距离来大致推算刻度上的数字，从而选择自己想要击球的距离。尺标移动时按下○键就会决定力度，等尺标到达最左侧后就会开始往右移动，接下来要判定击球的精度，当尺标移动到初始位置时按下○键就是精确击打，此时画面会显示Nice Shot字样，而球也会朝着玩家事先设定的方向飞行。判定击球精度的要求比较严格，早按或晚按都无法打出精确击打，而球会朝着左或右偏移，当然某些情况下可以故意打出这类偏移求来制造特殊效果。如果在判定击球精度时按得太早或太晚会导致击球失败，在游戏中要避免出现这种情况。本作在开球的时候可以触摸前触屏球的位置，长按后可以左右调整发球位置，同时使用前后触屏将击球的角色“夹起来”也能起到调整发球位置的作用，注意只有发球的时候可以进行此项操作。

击球注意事项

将球打到赛道上之后会出现各种情况，最好的情况就是球在草坪上，不过将球打到草丛或者沙地里的情况也会发生。不管球位于什么位置，接下来的击打都要注意一个地方，那就是画面右下角的球。这里要注意两点，第一是地形偏移度，球下方的草坪周边会出现左右或上下移动的光点，这代表了这个地形的偏移程度，地形往哪边偏，等会儿击球后球也会往哪边偏，因此要算好球偏离的方向来决定击球的位置；第二是球下方的百分比，这是下次击球力度的百分比，如果球位于草地或沙坑，这个百分比数值就会较低，那么想要将球打到指定的位置，就需要使用更大的力量，这两点需要在实战中慢慢熟悉、掌握。



推杆

将球打上果岭后自动进入推杆界面，此时地面会出现左右或上下移动的光点，和前面讲到的击球注意事项一样，这些光点代表了地形的偏移度，在击球前需要算好球会偏离的位置再推球，这也是个需要长期累积经验才能熟练掌握的技巧。

风速和风向

风向显示在屏幕右上角，不过本作在击球时不再显示确切的风速，因此只能靠玩家自己来判断。在画面归位的时候按方向键的↓可以扔草，通过草飘动的方向和速度就可以大致判断风速了（这一点可以在练习赛中通过自定义风速来熟悉）。风速和风向对远距离击球有很明显的影响，玩家可以通过打出上旋球或回旋球来降低或增加风向对击球的影响，推杆时不受风向的影响，

高低差

在后期的比赛场地，经常会出现有高低差的地形，这对球的落点有很大的影响，遇到这种地形时一定要把高低差因素也考虑进去。在计算击球距离的时候，对于落点在击球点下方的情况，击球距离需要适当减少，减少量大约为两点的垂直距离差，使用回旋球可以带来更好的效果；反之对于落点在击球点上方的情况，击球距离需要适当增加，增加量同样为两点的垂直距离差，并且使用上旋球可以带来更好的效果。

各种特殊击球

在游戏中，如果只用普通击球是很难打出好成绩的，必须使用一些特殊的击球才能打出成绩好、华丽度高的进球，下面就列出所有特殊击球的方法和效果。



名称	击球方法	效果
力量击球	按□键切换到力量模式	击出的球带火，飞行距离增加
超力量击球	按□键切换到力量模式且击球时打出精确击打，并在击球瞬间纵向抖动PSV	击出的球带冰，飞行距离进一步增加
加力球	在决定击球精度时使用△键	击球力度小幅提升
减力球	在决定击球精度时使用×键	击球力度小幅下降
上旋球	决定击球精度前按住↑且击球时候打出精确击打，成功时打点在球的上方	弹道较低，受风的影响小，落地后滚动距离长
回旋球	决定击球精度前按住↓且击球时候打出精确击打，成功时打点在球的下方	弹道较高，受风的影响大，落地后滚动距离短
侧旋球	决定击球精度前按住←或→且击球时候打出精确击打，成功时打点在球的左侧或右侧	球往左侧或右侧飞行，落地后球向右侧或左侧滚动
超级上旋球	决定力量前按住↓，决定击球精度前按住↑且击球时候打出精确击打，成功时打点变为蓝色且在球的上方	落地后快速前滚，打倒水面上出现蜻蜓点水效果，打上果岭时碰到标杆形成上升球，必定进洞
超级回旋球	决定力量前按住↑，决定击球精度前按住↓且击球时候打出精确击打，成功时打点变为蓝色且在球的下方	落地角度较大的情况下球会刹车并往回滚，打上果岭时碰到标杆形成后退球，必定进洞
超级侧旋球	决定力量前按住←，决定击球精度前按住→且击球时候打出精确击打，成功时打点变为蓝色且在球的上右方（先按→再按←就能打出反方向的球）	球会往指定方向大幅度偏离，然后再返回正常轨道，打上果岭时碰到标杆形成回旋球，必定进洞



和系列作品一样可轻松上手，不过想要打出高质量的击球依旧需要大量的练习。由于是掌机平台作品，因此本作的休闲度很高，空闲时可以随时拿出来玩上两把。



PSV	苍翼默示录 连续变换 扩张版		
	Blazblue Continuum Shift Extend		
	Arc System Works	FTG	2011年12月17日
	日版	1～6人	5980日元
	无对应周边		

《苍翼默示录 连续变换 扩张版》（简称《BBCSE》）在2011年12月17日，于PS3/PSV/X360三平台同时发售。这无疑又是系列FANS的一次盛宴。这次我们将以PSV版为蓝本，简要讲解一下本作相比前作的变化，并力求让第一次接触本系列的玩家也能对系统一目了然。PSV版跟PS3版的奖杯设定完全同步，玩家可以参考文章最后的奖杯列表来进行收集。

文 白菜&狼来了　美编 Juxi

基本系统

键位说明

方向指令：为了方便阅读，本攻略中对方向指令的描述采用国际通用的“小键盘指令”。身边有电脑键盘的玩家可以观看键盘上右侧的小键盘，数字的排列方式即代表方向指令。例如右方向以数字6表示，下方向以数字2表示，左上方向以数字7表示。

按键指令：游戏中共有A、B、C、D4个按键，分别代表轻、中、重攻击与特殊操作。对应键位可以在设定模式中进行变更。

画面解说



1.使用角色。左侧为1P正在使用的角色，右侧为2P正在使用的角色。
2.体力槽。受到攻击会降低，残量为0时视为失败。
3.盾防槽。盾防御会消耗这里的残量。耗尽后除无法使用盾防御外，防御力也会大幅下降。
4.Burst标识。表示当前可以使用的Burst次数，上限为两个。
5.防御性能点数。在防御具有破防属性的攻击时，防御性能点数就会减少，耗尽后会被破防。
6.连击数/伤害。表示当前连技的攻击次数与造成伤害。红色为确定连，蓝色表示中途可以受身。
7.系统消息。表示当前攻击造成的各种状态，以消息的形式出现在屏幕上。
8.能量槽。使用超必杀技、一击必杀技、急速取消等行动时将会消耗这里的能量。

术语注解

J=Jump（跳跃中，如JC的意思就是跳跃中C）
jc=jump cancel（跳跃取消）
HG=Heat Gauge（能量槽）
RC=Rapid Cancel（急速取消）
CH=Counter Hit（破招）
FC=Fatal Counter（特殊破招）
CA=Counter Assault（防御反击）
AH=Astral Heat（一击必杀）
GP=Guard Point（防御性能）

特殊行动

一击必杀：简称AH。发动条件为该小局胜利就赢得对局，能量槽100%，对方体力在35%以下时（体力槽由粗转细的地方），消耗一个Burst标识可以使用。命中后对方立即死亡。

急速取消：简称RC。攻击命中瞬间同时输入ABC，消耗50%的能量槽后，强制取消招式的硬直，可以立即进行下一步行动。但要注意也有一部分无法取消的招式。

直防：直防是直前防御的简称。在对手攻击即将命中的瞬间进行防御的话，防御硬直会比普通防御时减少，并且可以大幅增加能量槽。

盾防御：消耗盾防槽进行的强力防御。输入4或1时同时按住AB。除了可以防止被必杀技磨血外，还能对空中防御不能技进行防御。

盾直防：在对手攻击即将命中的瞬间进行盾防御的话，除了获得盾防御的效果外，防御硬直会比普通防御时减少，并且可以大幅增加能量槽。可以在按住盾防御的操作下在恰当时机输入4或1来完成该操作。

防御反击：简称CA。消耗50%的能量槽，减去1个GP上限，防御硬直中同时按下6+AB，在防御硬直中作出无敌的反击动作。反击动作因人而异，例如Noel的CA就为特殊移动。



Burst：同时按下ABCD。角色释放出造成对手高浮空的周身金色无敌冲击波。对手在落地前无法受身，可进行追打。金色Burst带有防御加帧性能。另外Burst在防御硬直与受创中也可使用，不过需要另外消耗一半的破防点数，冲击波为绿色，对手受到攻击后被水平吹飞，可以进行空中受身。绿色Burst被防后会遭到确反。

原地起身：倒地中同时按下2+D以外的攻击键。虽然没有无敌时间，但优点在于可以极早行动，以及没有起身动作。动作的后半部分可以用必杀技进行取消。

前滚起身：倒地中同时按下3/6+D以外的攻击键。一边向前方移动一边起身。动作消耗的时间与后滚起身相同，但无敌时间较短。动作的后半部分无法行动，但可以防御对手的攻击。

后滚起身：倒地中同时按下1/4+D以外的攻击键。一边向后方移动一边起身。动作消耗的时间与前滚起身相同，但无敌时间较长。

紧急受身：倒地中同时按下8+D以外的攻击键。整个动作过程中完全无敌，是最为安全的起身方式。但是起身动作消耗时间长，很容易被对手压制。

空中受身：空中被吹飞时按下D以外的攻击键。



在空中受创，进入可以受身的时间后，保持无敌状态恢复体势。受身过程中无法行动，但可以进行Burst。空中受身可配合方向键使用，角色会向输入的方向进行移动。受身前如果没有使用过二段跳或空中冲刺，则可在受身后使用。

系统变更点

本作相对于前作《苍翼默示录 连续变换Ⅱ》在系统上做出了一定的修改，熟悉前作的玩家可以通过下表进行确认。

系统	变更内容
Burst（金色、绿色）	两种Burst的性能和《BBCS2》相比，不同之处在于攻击判定的持续时间和无敌时间都有所缩短，属性变更为“对Burst以外的攻击完全无敌”。此外，绿Burst的发生速度稍微变快，也就是说受到攻击的一方在发动绿色Burst时，被进攻方防住的可能性变小了，以往只能在较为固定的时机中发动Burst导致被对方先读防住再确反的情况应该会籍此得以改善。
盾防御	防御时的击退距离、盾防槽相关的系统部分经过了大幅度的调整。总体来说是盾防的防御性能上升，但消耗量变大，过分依赖的话很容易就会陷入危险状态。在《BBCS2》的版本中，无论招式的攻击等级是多少，用盾防防御时的击退距离都是固定的，新作中则会根据攻击的等级、属性发生变化，而击退距离会遵从“盾直防＞盾防＞普通防御＞直防”的规则。值得注意的是“直防的主要目的是减少防御硬直”，而盾直防的击退距离之所以大于盾防，那是因为“盾直防的目的是以小硬直将对手推开得更远”，对上本作压制强的角色如S级的Ragna时，它的重要性不言而喻。另外，盾防时的消耗量变大，且停止使用后到防御槽开始自动回复的时间变长。当GP只剩下一个的时候，盾防时的消耗量减少。
CA（防御反击）	CA成功击中对手后基本无法追击，不过部分CA动作特殊如Noel、Arakune等角色则不受该变更点的影响。不得不提的是，使用CA的一方会在该小局中削减一个GP的上限，因此原本风险较小的CA技在新作中风险会提升。举个例来说，Noel的GP上限为4个，使用一次CA后剩下3个，此时如果再发动一次绿色Burst的话，根据系统的设定，她就直接进入剩下1个GP的待破防状态了。
投技	全角色在版中使用投技后的追击都变得容易，这一点主要通过“投技后可以用必杀技取消投技的动作”来实现，也就是说版中的整体伤害和搬运能力会得以加强。
5A、2A	所有可以进行5A、2A连打取消的角色，连打的上限次数被调整为3次，而前作中连打上限为2次的角色，如Taokaka和Bang的2A则仍然保持不变。换言之，压制方在用5A和2A发起攻势的时候，以这两招通常技衍生出来的破防套路，在时机上会变得相对固定，防守方的被动性下降。

系统	变更内容
地面/空中A系通常技	A系通常技作为起始招式，命中对手后的伤害量被提升至300，因此起跳同时输入JA的空对空、地面压制时A系点到对手后的回报也相应上升。
DD（超必杀技）	以往在发动DD时出现的暗转画面，演出过程中战斗时间仍然会消耗，本作变更为“暗转中时间停止流逝”。
对CPU战	前作中，和AI对战时CPU不会使用Burst和AH。本作在CPU濒死的时候会有很大几率发动Burst，玩家可以借此来练习一下防Burst对策；另外CPU还会将AH带入到连段中使出或单独用来凹招。
网战	网战中最大的变更点就是PSR的计算公式有所改动。PSR的全称是Player Skill Rating(玩家技巧评级），简单来说只要赢得对战就会上升，反之下降。PSR 200与奖杯挂钩，按照现在的公式来计算的话，只要不是格斗游戏的初学者，那么取得数百以上的PSR是非常简单的事情。



主菜单说明



01 TUTORIAL

推荐初次接触本系列的玩家一定要游玩的教学模式。Rachel教官将为大家讲解游戏的基础知识与角色特性。

02 ARCADE

标准的街机模式。玩家将与10个对手依次对战，击倒第10人后就能通关。奖杯“丛云の觉醒だ！！”与该模式相关。

03 VERSUS

与CPU对战的自由对战模式。可以自由选择BGM、场地以及各种UM角色。

04 SCORE ATTACK

竞赛模式。依次挑战10名对手，赚取高分的模式。

05 UNLIMITEDMARS

无限战神模式。本作新追加模式，依次挑战10名固定强度的UM角色。

06 TRAINING

标准的练习模式。可以练习角色的行动和连技，菜单中也能详细设定对手的状态。

07 CHALLENGE

挑战模式。以完成任务的方式练习角色的推荐连技。每个角色将给出15种连技，从简单到复杂，包括了各种情况下适用的连技。

08 ABYSS

深渊模式。一边强化自己的角色，一边朝着都市的最深处前进。一路上遇到的角色会越来越强，想要到达最底层，势必要经历无数次失败。



09 STORY

体验官方设定角色剧情的故事模式。选项与战斗的胜负将会决定故事的结局。“TURE END篇”则是故事的真相。本作全新追加了Makoto、Valkenhayn、Platinum以及新角色Relius的剧情。另外还整合收录了初代《苍翼默示录》的剧情。

10 GALLERY

画廊模式。购买游戏中的CG插图、影像、声效或是BGM，进行使用或鉴赏。前作中的所有DLC要素都可以在此获得。

11 REPLAY THEATER

录像回放模式。可以将两种通信模式下保存下来的对局录像在此播放。

12 NETWORK

网络通信模式。登录PSN后在网上与其他玩家进行对战。需要先连接网络。

13 NETWORK（adhoc）

线下通信模式。利用无线通信进行单机之间的线下对战。

14 PlayStation®Store

网络商店。可以在此购买游戏相关下载物件。

15 OPTION

设定模式。在此可以进行游戏的各种设定。

16 EXIT

回到标题画面。

奖杯列表

名称	获得方法
よくぞここまで	取得该奖杯以外的所有奖杯
レイチェル頑張った！	完成【TUTORIAL】的所有教程
ゲ-センでもクリアできる实力	打通一次【ARCADE】模式
从云の觉醒だ！！	打倒【ARCADE】模式里的隐藏BOSS（1小局也不能败，途中使用AH命中过对手一次，最后μ=12=才会出现。将难度改成EASY后，局数调为1局可以快速获得该奖杯。注意选用Noel、Hazama和μ=12=时无法完成该奖杯）
倒してからが始まり	打通一次【SCORE ATTACK】模式
くじけぬ心	挑战10次【UNLIMITEDMARS】模式（进入第一场战斗后按下START键选择回到主菜单，然后再选取该模式进入战斗，重复前面的步骤10次即可快速取得）
アンリミの洗礼	在【UNLIMITEDMARS】模式中遇到Taokaka，然后被它超杀召唤出来的小猫的炸弹命中（需要经过一段时间后才会爆炸，炸弹爆炸时不能防御）
时间を忘れて练习あるのみ！	在【TRAINING】模式中连续游玩30分钟以上
基本技マスタ-	完成【CHALLENGE】模式中累积50个挑战
上级技マスタ-	完成【CHALLENGE】模式中累积100个挑战
まだ入り口です。	击败【ABYSS】模式中DEPTH 100的最终BOSS
中间地点	击败【ABYSS】模式中DEPTH 500的最终BOSS
一区切りですね。	击败【ABYSS】模式中DEPTH 999的最终BOSS
コンプリ-トアビス！	开启【ABYSS】模式中商店里的所有道具
本气出したらこんなもんよ	在【ABYSS】模式中将所有数值提升至50以上
いにしえの记忆	打通【STORY】模式中第一栏《BBCT》的故事回顾
新しい私たち	打通【STORY】模式中Makoto、Valkenhayn、Platinum和Relius四个角色的真结局
次回作に続く！	打通【STORY】模式中的真结局（要打通Ragna、Jin、Noel、Rachel、Haku-men、Tsubaki和Hazama七个角色的真结局后才会出现）
ゴ-ルドマン	金钱累积到100000
世界の半分をやろう	【GALLARY】模式中的收集率达到50%
この世界は私のもの！	收集完【GALLARY】模式中的所有要素

名称	获得方法
ただいま勉强中	观看【REPLAY THEATER】中的录像10次以上
战わずして胜つ!	在网战的组队战时，没有上场就取得胜利（由队友全灭对手）
そろそろ惯れてきたかな	任意一名角色的PSR超过200
レベル20	网战等级达到20级
胜ち癖がついてきた	在【Ranked Match】中累计获得3场胜利
いつのまにか100战	在【Ranked Match】中累计对战达100次
协力プレイ!	在【Player Match】中累计参加过10次组队战
友情の证	在【Player Match】中取得一场组队战的胜利
华丽な攻击	用Stylish的操作模式取得一场胜利
オーバーキル	对濒死的对手造成大伤害并取得胜利
これが苍の力だ!	用Ragna在对战中打出90 Hits以上的连段（推荐用挑战模式里Ragna的第14条连段）
冰结	Jin在连段中，236D、623D、214D全数命中对手（推荐连段：版边236D→623D→6C→微延迟214D）
ノツエるーん!	用Noel时，用632146D的首发命中后自动追加的ネメシススタビライザー击倒对手
忏悔なさい	用Rachel时，在战斗中令对手触电15次以上（推荐连段，100% HG，版边214A→青蛙命中对手后补两个632146C即可）
こっちこっちー	用Taokaka时，在连段中用JD、J8D、J2D命中对手（推荐连段：236CC→2D→JC→J8D→JD→J2D）
简单に胜てると思うなよ!	用Tager时，当对手的体力占优势时，用两圈超杀指令投命中对手并直接取得本小局的胜利
1万6千オール!	用Litchi时，连段中大车轮的所有攻击均命中对手（推荐连段：版边设置棍子→放出棍子→棍子将要回到本体时，无棍6C第一发攻击命中对手→大车轮发动，93999设置→大车轮第5段攻击命中对手后，本体跳起然后用236B命中对手→大车轮的最后一发攻击落下命中对手）
怒首领虫 大往生	用Arakune时，烙印状态下的连段中，召唤出全部虫（推荐连段：版边，烙印状态→2A连打→2A命中对手后迅速ABCD四键连打，建议先把Burst消耗掉）
シシガミ忍法究极奥义	用Bang时，一局中维持30秒以上的风林火山状态

名称	获得方法
姊さん、ここは仆の出番!	用Carl时，连段中带入236A/B、623C、J214C（推荐连段，先将对手夹在中间，623C→623C的动作途中输出2D→623C动作结束后5B→236A，此时人偶的2D正好命中→JB→J214C）
安定のハクメン	用Haku-men时，打出10000伤害以上的连段，伪连不算（推荐连段：6C蓄力最大→214214B→前冲→{236B（1HIT）→41236C（1HIT）→623A}×4→236B（1HIT）→41236C→632146C）
攻击・攻击・攻击	用Λ-11-时，一局中使出全部的D系通常技，包括：5DD、6DD、4DD、2DD、JDD、J2DD
生存战略!	用Tsubaki时，在连段中使用全部D系的必杀技（推荐连段：5格D槽+50% HG+自己背靠版边，214214D→236D→236D命中对手后交换位置→22D→623D→J236D→J214D→214D）
おやおや、大丈夫ですか?	用Hazama时，在连段中用裂闪牙、牙升脚、残影牙命中对手（推荐连段：50% HG+版边，残影牙→牙升脚→RC→裂闪牙）
危险度、最大レベル	用μ=12=时，连段中设置4个D系炮台（推荐连段：版边5B→5C→63214C→前冲5B→6A→J2C→下落途中JD→落地2B→5C→2C→炮台命中对手时J2C→下落途中JD→落地2B→6A→JC→J2C→落下途中任意方向最速设置两个炮台）
Aクラス	Makoto的236236D三段超杀全部以LV3的蓄力等级命中对手
现役の顷とは程远いのですが……	使用Valkenhayn打出30 Hits以上的连段（推荐连段，需要AH+版边，2A×2→2C→6B→5C→AH）
全部ルナのだぞ!	用Platinum时，一局中装备过所有道具
节电中	用Relius时，在一次都没有消耗光人偶槽的情况下取得一小局胜利
不幸な嫁	用Relius时，消耗光人偶槽

玩后感

对于这款出在PSV上的作品，只能真心赞上一句：神一样的手感！游戏在前作时品质本身就已经很高，本作在克服了“掌机画面表现力”这一缺点后，完美地表现出了应有的华丽画面和水准。无条件推荐给所有系列FANS以及2D FTG爱好者——即使你不会用手柄，我依然推荐。

文 酷洛洛 美编 sienna



只要有新主机面世，似乎就一定看见《山脊赛车》在那款主机上出现。而在Sony新一代掌机PSV发售之际，《山脊赛车》也理所当然地跟在PSV的首发游戏行列。这款融入网络对战与DLC要素的《山脊赛车》素质如何，我们现在就来看看。

山脊赛车

Ridge Racer

PSV

NBGI	RAC	2011年12月17日
日版	1~8人	3980日元
对应在线游戏		

模式介绍

注意游戏菜单的所有操作都是通过触摸屏去完成哦。

项目	说明
OPTIONS	游戏设置
HERO INTERVIEW	查看自己、好友以及在线玩家的升级后的留言
AV PLAYER	观看自己的赛道录像
TROPHY	观看获得的奖杯
RANKING BRIWSER	查看所属队伍的各项排名记录
TEAM VISION	更新队伍阵型概况与每日任务
GARAGE	更换赛车、改变赛车配色、漂移强度与强化
WORLD RACE	通信对战模式。包括与赛道记录对战（GHOST）、网络对战（INTERNET BATTLE）以及面联对战（Face to Face Battle）
SPOT RACE	与电脑AI进行8人赛
TIME ATTACK	计时赛

基本操作指南



游戏中提供了A/B/C/D，共四种类型的操作方式，这里笔者以最常用A类为大家讲解游戏的基本操作。更换操作类型可以在Options中选择。

游戏界面说明



关于收录内容

本作收录的赛车数量有5台，而收录赛道目前为3条，加上正逆方向一共6条。官方今后会通过DLC内容来增加收录赛车与赛道（DLC推出表可浏览该官方网址：rr.namco-ch.net/rr_psvita/dlc）。目前官方也定期放出DLC内容，其中音乐包基本均为免费，但赛车和地图则大部分收费。

队伍系统

游戏一开始就要求玩家从四个队伍中选择其一进行签约。通过与PSN通信，服务器会统计各队伍玩家所累积的世界点数（WP），从而分出不同的敌我双方阵营，继而产生当天的任务，任务的方式无非都是在分值上击败对手，之后第二天统计时则可获得额外的金钱（CR）。玩家也可以更换队伍，不过需要支付30000CR。

强化系统介绍

通过跑圈赚得的CR点数，可以用来开启机械改造地图（マシン改造マップ），地图根据开启的组建种类，又可以分为A、B、C三种强化路线。A类是针对气槽的强化路线，B类是针对加速的强化路线，C类是针对特殊用途的强化路线。

操作技巧

起跑加速

仪盘表右边尽头有一条跳红色条，若在游戏开始起跑的瞬间，预先按油门让仪盘表的指针到达红色条上方的尽头，就会发动起跑加速，以高车速从起跑线出发。游戏中B类部件大多都具有起跑加速强化的作用，例如“**ロケットスタ-ト**”、“**オ-バ-リミットスタ-タ-**”等。

漂移

游戏中要实现漂移十分简单，只要在按方向键转向的同时，轻轻放开油门并快速重新按住、或者同时按下刹车键即可做出漂移动作。而两种漂移方式的区别在于：放油门的漂移反应速度快、漂移生效的最低要求速度小，因此很容易上手，但损速明显。而刹车漂移会有轻微的作用时间，且车速较低的情况下不会产生漂移效果，但好处在于损速相对较少，并且转向时更容易让赛车进入一种“无声漂移”的状态。

无声漂移处于漂移与正常行驶之间，转向期间赛车正常加速，转向角度和漂移一样大幅增加，但地面却没有车痕，且和漂移一样能蓄积氮气。无声漂移是跑出好成绩的必学技巧，想学习无声漂移，推荐将漂移强度调整为MID后练习，会较容易找到手感。

三种漂移类型的区别

系列前作所有的赛车都有属于自己的漂移强度类型，而由于本作可以自由调节赛车的漂移强度，玩家就不需为找寻符合自己漂移手感的赛车忙活了，而且还可以将强度调整为“MLD到STD之间”、“STD到DYN之间”这种折中方式。更改漂移强度可以在GARAGE项目内点击右边的齿轮图标进入，按照漂移时转向的幅度，从小到大分别为MLD→STD→DYN（越小越稳定）；按照赛车的加速度，从小到大分别为MLD→STD→DYN（越大越好）。读者可能会觉得DYN一定是最快的，但在网战的时候，DYN却很容易因为对手的碰撞而导致失控，因此如何选取漂移强度，还是要视对战情况而定。

氮气

游戏中通过漂移可以蓄积氮气槽，当气槽蓄满至少1个之后，就能够释放氮气以迅速提高赛车的加速度以及最高速度。蓄积的氮气可以同时释放（最多3个），同时释放氮气数量越多，期间的加速效果就越显著。其中也有例外的氮气类型，例如安装A类部件“**フレックスニトロ**”后，氮气槽就会变成只有1个，但期间即使不蓄满氮气槽，也能直接释放当前数量的氮气。

极限蓄积



当释放氮气刚结束后一段时间，此时做出漂移动作（含无声漂移），赛车尾部就会出现蓝色火光的轨迹，此为“极限蓄积（**アルティメットチャ-ジ**）”。极限蓄积期间所获得的氮气蓄积量会比平常漂移更高，玩家可以借助一些部件，例如“**ニトロチャ-ジU**”等增强极限蓄积的效果。

玩后感

其实游戏的基础系统做得算是十分完善，但5台车、正逆向共6条赛道，贫乏的内容无疑会令玩家感到不满。不过游戏的网络对战还是做得比较好的，流畅度也很让人满意。若是没有网战要素的话，可能这款游戏连试玩版都不如，因此是否建议玩家购买这款游戏，还是要看玩家是否有爱了。

祝贺！梦幻俱乐部开店！

文 半夏　美编 咕噜

你想指名谁呢？

为来到绅士社交场的您充当向导

梦幻俱乐部ZERO 携带版		
ドリームクラブZERO ポータブル		
D3 Publisher	SLG	2011年12月17日
日版	1人	6090日元
对应在线游戏		

PSV

Dream club zero PORTABLE

这里是只有纯洁的绅士才能进入的"梦幻俱乐部"，这是款将在这里和夜店女郎们度过甜蜜时光的SLG。本作配合PSV丰富多样的操作机能，提供多种多样的服务，下面将为你介绍和充满魅力的夜店女郎们关系变好的秘技！

招待拥有纯洁心灵的绅士们的梦幻俱乐部终于开店了！那么接下来做好准备和夜店女郎们相遇了吗？那扇梦之门即将为你打开……

满载结合PSV机能的要素！



▲使用PSV的照相机，能够拍摄和夜店女郎的合影，和相遇的女孩子们一起制造回忆吧！


▲可以和夜店女郎一起跳贴面舞，贴在一起相当幸福！



夜店女郎全解说
绅士礼仪讲座

在这里将为绅士讲解梦幻俱乐部中的种种功能和事件，绅士们只要牢记店内各项规则，一定能捕获夜店女郎们的心。



想要关系变好就要指名哦

进入梦幻俱乐部后需要交纳1万的入店费用，这部分金额中包括指名金额。可以指定心仪的夜店女郎接待你，被指名的女孩子好感度会增加。



▲决定指名的女孩子，为了提升友好度，一定要指名自己心仪的女孩子。

俱乐部门口的扭蛋能够入手道具！



▶要注意一旦指名夜店女郎之后就不能扭了哦。

在进入俱乐部前，可以花钱扭动能够获得各种道具的扭蛋机。扭蛋机有三个种类，扭一次最少需要1万金钱，获得的道具都可以在俱乐部内发挥作用，如果金钱比较富裕的话推荐尝试。

可以通过扭蛋机获得的主要道具	
道具名	效果
ホストガ–ルグッズ詰め合わせ	用来布置自己房间的道具
レインボ–ドロップ	改变夜店女郎们的心情
古代熊の大肝	将饮酒程度降到1
ドリ–ムクラブポケットティッシュ	普通的纸巾



为了对话请不断饮酒吧

在和夜店女郎喝酒时，两个人都喝醉的情况下能够进入ETS，在这个状态下的对话选项会用○、△、×表示，选择正确的选项能够提升好感度，因此为了进入ETS而努力喝吧！



▲喝醉的女孩子脸色微红，惹人怜爱！

要注意酩酊状态

喝酒的话画面右上角的饮酒条会上升，达到MAX的话就会进入酩酊状态，此时会被强制退出俱乐部，因此喝酒时一定要注意饮酒条，不要一口气把酒喝光！

要点夜店女郎们喜欢的酒！

点酒的时候如果点了夜店女郎喜欢的酒的话好感度就会上升，夜店女郎们的喜好可以在点酒时她们态度的变化以及平常对话中探明。



▲点了她们喜欢的酒之后画面左上的心形标志会发光。



要提高夜店女郎们的好感度哦

想要提高夜店女郎们的好感度，对话和进行迷你游戏是最基本的手段，其他还要注意下面这些地方，如果不小心很可能会使好感度下降。好感度上升的话，画面左上角的心形标志也会逐渐变大哦。



▲综合好感度的变化在离开俱乐部的时候能够得知。

会使好感度上升的行动

- 指名特定夜店女郎
- 点酒
- 把酒喝光
- 对话气氛炒热
- 赠送礼物
- 点零食
- 迷你游戏取得很不错的成绩

会使好感度下降的行动

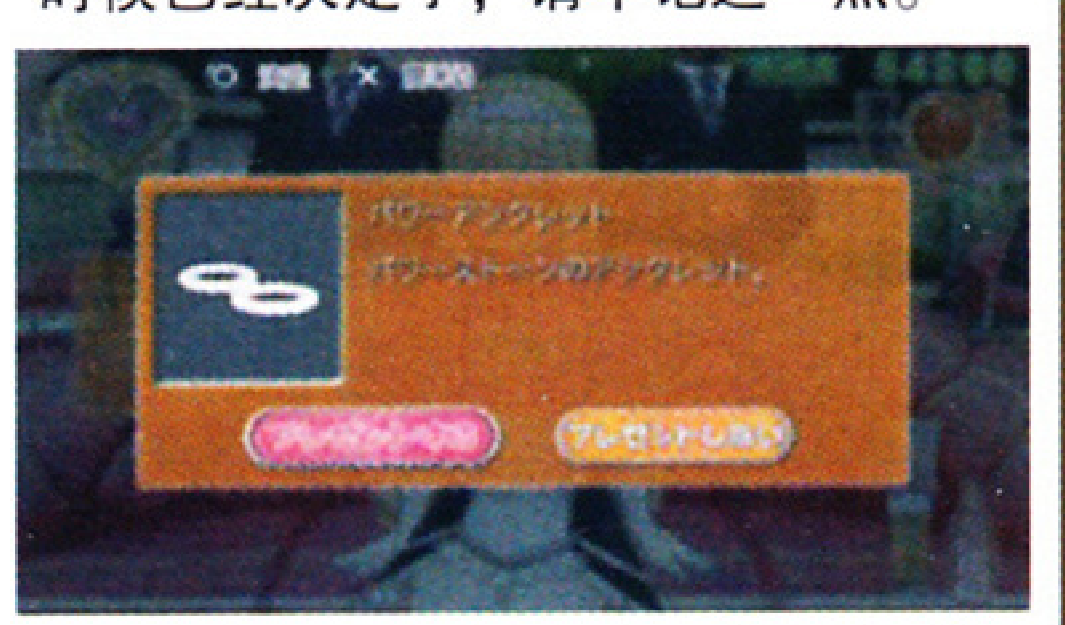
- 对话时选错选项
- 迷你游戏失败
- 迷你游戏评价很低

要注意夜店女郎们的心情!

夜店女郎们的心情会有变化，心情好的时候进行对话和迷你游戏等行动能使好感度轻松上升，反之如果心情很糟糕，好感度就会很难上升。心情的好坏能够在干杯的时候分辨出来，心情糟糕的时候干杯时没有表情显得有气无力，或者很生气。这个时候要送她们礼物来改变她们的心情。



▲夜店女孩的心情在你进入俱乐部的时候已经决定了，请牢记这一点。



▲为了应对夜店女郎心情不好的日子，应该准备一两个礼物备用。

迷你游戏是提升好感度的机会哦!

在特定的事件或者点了零食之后都会有迷你游戏的选项，顺利进行的话能够使好感度上升。好感度根据迷你游戏的进行程度而增减，因此在第一次进行游戏时一定要注意游戏说明，避免游戏失败降低好感度。

最爱蛋包饭



▶○键按过头的话番茄酱就会溢出，一定要小心。

这是一个在蛋包饭上写下文字的迷你游戏，既要重视速度也要重视字的正确书写。

喂食游戏



▶轻触女孩嘴下方的话很容易就能够将香蕉递过去。

游戏中可以把香蕉喂给夜店女郎们吃，让她们吃得越快，好感度上升值会越高。

注目！关系好的话就可以约会！

指名达到一定回数，好感度增加到一定程度就会发生约会事件，约会中如果发生对话还会更加提升好感度，一定要把握好机会！



▶超开心的店外约会，能够看到夜店女郎们完全不同的一面。